HENRY
JENKINS

Paidós Comunicación

Fans, bloggers y videojuegos

La cultura de la colaboración

Fans, blogueros y videojuegos

HENRY JENKINS, uno de los pioneros en el estudio de la cultura participativa en la red, aborda la influencia de los fans y los consumidores en los éxitos de las franquicias mediáticas y otros fenómenos de la cultura popular.

Los trabajos de Henry Jenkins a principios de la década de 1990 promovieron la idea de que los fans figuran entre los consumidores más activos, creativos, críticamente comprometidos y socialmente conectados de la cultura popular, y que representan la vanguardia de una nueva relación con los medios de comunicación de masas. Aunque marginales y en buena medida invisibles en su momento para el público en general, los productores y anunciantes mediáticos, por no mencionar a los investigadores y los fans, dan por sentada en la actualidad la idea de que el éxito de una franquicia mediática depende de la implicación y participación de los fans.

Partiendo de una entrevista sobre el estado actual de los estudios sobre los fans, este volumen recorre las principales cuestiones teóricas y metodológicas de este campo de investigación. Describe asimismo el crecimiento de la cultura participativa en la red, presenta el *blogging* como la ilustración tal vez más poderosa del impacto de la participación de los consumidores sobre los medios dominantes, y debate las implicaciones de las políticas públicas en torno a la participación y la propiedad intelectual.

«Jenkins es uno de nosotros: un apasionado de la informática, un fan, un coleccionista de cultura popular. También es un crítico incisivo y audaz. El cariño que siente por el tema y su perspicaz observación de "lo que todo esto significa" forman una combinación insuperable. Es una lectura fascinante, absorbente e iluminadora.»

CORY DOCTOROW, autor de *Someone Comes to Town, Someone Leaves Town* y coeditor de *Boing Boing*.


34180
9 788449 322587

www.paidos.com

Paidós Comunicación

Colección dirigida por José Manuel Tornero y Josep Lluís Fecé

Últimos títulos publicados:

46. E. Goffman - *Los momentos y sus hombres*
49. M. DiMaggio - *Escribir para televisión*
50. P. M. Lewis y J. Booth - *El medio invisible*
51. P. Weil - *La comunicación global*
52. J. M. Floch - *Semiótica, marketing y comunicación*
54. J. C. Pearson y otros - *Comunicación y género*
55. R. Ellis y A. McClintock - *Teoría y práctica de la comunicación humana*
58. R. Debray - *Vida y muerte de la imagen*
59. C. Baylon y P. Fabre - *La semántica*
60. T. H. Qualter - *Publicidad y democracia en la sociedad de masas*
61. A. Pratkanis y E. Aronson - *La era de la propaganda*
62. E. Noelle-Neumann - *La espiral del silencio*
63. V. Price - *La opinión pública*
66. M. Keène - *Práctica de la fotografía de prensa*
69. G. Durandin - *La información, la desinfomación y la realidad*
71. J. Brée - *Los niños, el consumo y el marketing*
77. M. McLuhan - *Comprender los medios de comunicación*
79. J. Bryant y D. Zillroan - *Los efectos de los medios de comunicación*
82. T. A. van Dijk - *Racismo y análisis crítico de los medios*
83. A. Mucchielli - *Psicología de la comunicación*
88. P. J. Maarek - *Marketing político y comunicación*
90. J. Curran y otros (comps.) - *Estudios culturales y comunicación*
92. D. Tannen - *Género y discurso*
97. J. Lyons - *Semántica lingüística*
99. A. Mattelart - *La mundialización de la comunicación*
100. E. McLuhan y F. Zinrone (comps.) - *McLuhan escritos esenciales*
101. J. B. Thompson - *Los* media *y la modernidad*
105. V. Nightingale - *El estudio de las audiencias*
109. R. Whitaker - *El fin de la privacidad*
112. J. Langer - *La televisión sensacionalista*
120. J. Hartley - *Los usos de la televisión*
121. P. Pavis - *El análisis de los espectáculos*
122. N. Bou y X. Pérez - *El tiempo del héroe*
123. J. J. O'Donnell - *Avatares de la palabra*
124. R. Barthes - *La Torre Eiffel*
125. R. Debray - *Introducción a la mediología*
132. A. Mattelart - *Historia de la sociedad de la información*
136. R. Barthes - *Variaciones sobre la literatura*
137. R. Barthes - *Variaciones sobre la escritura*
138. I. Moreno - *Musas y nuevas tecnologías*
143. C. Barker - *Televisión, globalización e identidades culturales*
144. M. Joly - *La interpretación de la imagen*
145. A. De Baecque (comp.) - *La política de los autores*
146. H. A. Giroux - *Cine y entretenimiento*
147. J. Gilbert y E. Pearson - *Cultura y políticas de la música dance*
148. T. Puig - *La comunicación municipal cómplice con los ciudadanos*
153. A. Mattelart y E. Neveu - *Introducción a los estudios culturales*
157. D. Hebdige - *Subcultura*
158. D. Buckingham - *Educación en medios*
160. J. V. Pavlik - *El periodismo y los nuevos medios de comunicación*
163. L. Manovich - *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*
164. K. Negus - *Los géneros musicales y la cultura de las multinacionales*
165. A. Mattelart y M. Mattelart - *Historia de las teorías de la comunicación*
166. M. Rodrigo Alsina - *La construcción de la noticia*
168. A. Mattelart - *Diversidad cultural y mundialización*
170. M. McCombs - *Estableciendo la agenda*
171. J. Nachade - *El actor de cine*
172. F. Casetti y F. Di Chiro - *Cómo analizar un film*
173. A. Costa - *Saber ver el cine*
174. L. Tirard - *Más lecciones de cine*
175. H. Jenkins - *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*
176. H. Davis y D. Green - *Regulación financiera mundial. Guía básica*
177. P. O. Costa y otros - *Cómo ganar unas elecciones*
178. F. Pisani y D. Piotev - *La alquimia de las multitudes. Cómo Internet está cambiando el mundo*
179. G. Landow - *Hipertexto 3.0. Nueva edición*
180. H. Jenkins - *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*
181. P. J. Maarek - *Marketing político y comunicación. Claves para una buena información política. Nueva edición*

Henry Jenkins

Fans, blogueros y videojuegos

La cultura de la colaboración


PAIDÓS
Barcelona • Buenos Aires • México

Título original: *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*
Publicado en inglés por New York University Press, Nueva York, Estados Unidos, en 2006.

Traducción de Pablo Hermida Lazcano

Cubierta de Idee

ISBN: 978-84-493-2258-7
Depósito legal: B-21377-2009

Fotocomposición: Víctor Igual, S.L.
Peu de la Creu, 5-9 - 08001 Barcelona
Impreso en Book Print
Botànica, 176-178 - 08908 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

Impreso en España - *Printed in Spain*

Sumario

SEGUNDA PARTE: DIGITALIZÁNDONOS

TERCERA PARTE: MÁS ALLÁ DE COLUMBINE

Introducción
Confesiones de un aca/fan

Hola. Me llamo Henry y soy un fan.

A finales de la década de 1980, no paraban de decirme que saliese a disfrutar de la vida. En lugar de eso escribí un libro. El resultado fue *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (1992).

El año pasado acabé un nuevo libro, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006),* que, en un sentido laxo, es una continuación de *Textual Poachers*.

Textual Poachers describía una época en que los fans quedaban al margen del funcionamiento de nuestra cultura, eran ridiculizados en los medios, estigmatizados socialmente, empujados a la clandestinidad por las amenazas legales y retratados a menudo como descerebrados e incapaces de expresarse. Inspirándome en los trabajos de la tradición de los estudios culturales de Birmingham, que contribuyeron a invertir el desprecio público hacia las subculturas juveniles, deseaba construir una imagen alternativa de las culturas de los fans, que viera en los consumidores me-

* Trad. cast.: *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2008. (*N. del t.*)

diáticos unos sujetos activos, críticamente comprometidos y creativos. *Textual Poachers* define a los fans como «lectores granujas». Cuando estaba escribiendo el libro, un buen número de fans estaban nerviosos por lo que ocurriría si su cultura clandestina se expusiera al escrutinio público. No les entusiasmaban los estereotipos mediáticos de los «trekkies»,* pero tampoco estaban seguros de querer abrir las puertas del armario.

Convergence Culture describe una época en que los fans son fundamentales en el funcionamiento de la cultura. El concepto de audiencia activa, tan controvertido hace dos décadas, se da hoy por sentado en todo el mundo de la industria mediática. Las nuevas tecnologías están permitiendo a los consumidores medios archivar, comentar, apropiarse de los contenidos mediáticos y volver a ponerlos en circulación. Poderosas instituciones y prácticas (el derecho, la religión, la educación, la publicidad y la política entre otras) están siendo redefinidas por un creciente reconocimiento de lo que cabe ganar fomentando, o al menos tolerando, las culturas participativas. Muchos habían argüido que *Textual Poachers* debería haberse inspirado en las perspectivas de la economía política, a menudo con la falsa asunción de que, en tal caso, yo me habría percatado de que el mundo de los fans fue totalmente creado por el marketing de los estudios cinematográficos. *Convergence Culture* está muy comprometido con las industrias mediáticas y ofrece un cuadro más matizado de lo que piensan sobre sus consumidores. El panorama resultante es más complejo y contradictorio de lo que habrían previsto hace una década tanto los etnógrafos de audiencias como los economistas políticos. *Convergence Culture* documenta la lucha por definir los términos de nuestra participación en la cultura popular contemporánea.

Este libro contiene una selección de ensayos escritos principalmente en los años entre la publicación de *Textual Poachers* y *Convergence Culture*. Estos ensayos formulan y reformulan mi comprensión de la interacción entre las industrias mediáticas y sus consumidores; reflejan mi evolución desde las teorías de la resistencia y apropiación del público que configuraron *Textual Poachers* hacia nuevas teorías de la participación del público y la inteligencia colectiva que han influido en *Convergence Culture*. Representan diferentes experimentos en mi negociación de mis múltiples identidades como fan y como estudioso; y representan mis es-

* Fans de *Star Trek*. (*N. del t.*)

fuerzos por incorporar estas ideas a nuevos espacios más allá del gueto de la librería universitaria. Algunos de estos ensayos aparecieron por vez primera en antologías de otras personas, descontextualizados del conjunto de mi obra. Otros aparecieron en publicaciones de escasa circulación o iban dirigidos a públicos muy alejados de mi mundo académico. Confío en que los lectores de este libro puedan ver las conexiones entre estos diversos proyectos.

La cultura participativa no es hoy en absoluto marginal ni clandestina. Las obras de ficción de los fans resultan accesibles en asombrosas cantidades y variedades para cualquiera que sepa navegar por Google. Los productores mediáticos siguen los foros de Internet como «Television without Pity», lanzando globos sonda para comprobar la respuesta de los espectadores, para medir la reacción a giros argumentales controvertidos. Las empresas de videojuegos facilitan el acceso del público a sus herramientas de diseño, promocionan los mejores resultados y contratan a los mejores programadores aficionados. El subtitulado y la circulación *amateur* de anime contribuyó posiblemente a abrir el mercado a las importaciones culturales asiáticas. Y meetup.com se formó como un modo de intercambio de Beanie Babies entre los coleccionistas. Los primeros en demostrar su impacto fueron los X-Philes, cuando presionaron para mantener en antena su programa;* pero llegó a ser un recurso fundamental en la campaña presidencial de 2004. Aparecen con regularidad noticias sobre empresas mediáticas que demandan a sus consumidores intentando que vuelvan a ser sumisos, y la comunidad de blogueros continúa desafiando a los medios de comunicación dominantes y desconcertando a los partidos políticos.

Al mismo tiempo, la investigación académica sobre la creatividad de los fans, las comunidades en línea y la cultura participativa ha devenido central para una serie de disciplinas diferentes. En educación, James Paul Gee, David Buckingham y sus alumnos están explorando las comunidades de fans y de videojugadores como lugares de instrucción informal.[1] En los estudios jurídicos, Rosemary J. Coombe ha explorado los retos que la expresión popular plantea a nuestra comprensión tradicional de la ley de propiedad intelectual.[2] Stephen Duncombe ha escrito sobre los *fanzines* como formas de expresión subcultural y activismo de base.[3] Kurt Lancas-

* Los X-Philes son los fans de la serie televisiva *X-Files* (*Expediente X*). (*N. del t.*)

ter ha explorado los modos en que la gente «interpreta» sus relaciones con el programa de televisión *Babylon 5* mediante los disfraces de los personajes o los juegos de rol.[4] Robert Kozinets ha promovido todo un campo de investigación de marketing centrado en las culturas de los consumidores comprometidos, concebidas bien como culturas de marcas o bien como culturas de fans.[5] La antropóloga Geraldine Bloustein utiliza la realización *amateur* de vídeos para estudiar cómo experimentan las adolescentes con sus identidades tanto en público como en privado.[6] En filosofía, Thomas McLaughlin ve las comunidades de fans como uno de los sitios más activos de la producción teórica vernácula.[7] David A. Brewer y Carolyn Sigler han explorado las raíces de las creaciones de ficción de los fans en las respuestas de los lectores de los siglos XVIII y XIX a obras que hoy se consideran parte del canon literario.[8] Y la lista se multiplica. El mundo de los fans ha proporcionado una potente lente para la comprensión de importantes cuestiones intelectuales.

Esta eclosión del interés académico por el mundo de los fans no es ni mérito ni culpa mía. *Textual Poachers* se inspiraba ya en el giro de los estudios culturales hacia la etnografía de audiencias, representado por autores tales como Ien Ang, Janice Radway, John Tulloch, David Morley y John Fiske entre otros muchos.[9] El libro de Camille Bacon-Smith *Enterprising Women* salió poco más de un mes antes de *Poachers*, y Constance Penley ya había emprendido su gira de conferencias para hablar de sus encuentros íntimos con la ficción homoerótica *slash* de los fans.[10] A principios de la década de 1990, había algo en el aire que habría desembocado de un modo u otro en el «descubrimiento» académico del mundo de los fans. Después de todo, ambos se han eclipsado mutuamente desde el comienzo: los estudiosos de los medios de comunicación llevan tiempo tratando de eludir el estigma del mundo de los fans, con frecuencia a costa de enmascarar o incluso aniquilar lo que les condujo en su momento a sus temas; y los fans han sido a menudo hipercríticos con los académicos, debido a su falta de atención a los detalles que son tan esenciales para la interpretación de los fans. Estos conflictos se ponen de manifiesto en las opiniones de los clientes en Amazon.com cada vez que un fan lector responde a una interpretación académica de la cultura popular. No obstante, desde la década de 1990 ha ido creciendo la posibilidad de fundir los papeles de fan y de académico, de explicitar las fuentes de conocimiento y la pasión que guía la investigación, y de buscar la colaboración entre dos

grupos que declaran un cierto grado de pericia en lo tocante a la cultura popular.

En esos emocionantes primeros tiempos, solíamos llamarnos *aca/fen*, una identidad híbrida a caballo entre dos formas muy diferentes de relación con las culturas mediáticas. («Fen» gozaba de gran aceptación entre los fans como plural inglés de «fan».) Hoy en día, ambos no parecen demasiado alejados. Cuando presento mi trabajo en «Console-ing Passions», una conferencia anual de estudios culturales que se ha convertido en uno de los centros de referencia para la producción feminista sobre televisión y nuevos medios de comunicación, muchos de los restantes oradores son muy sinceros con respecto a sus placeres como fans. Cuando hablo en «The Witching Hour», una importante reunión de fans de *Harry Potter*, me descubro tomando el té con académicos de diferentes disciplinas. Y cuando leo publicaciones en línea tales como *Swoosh* (para los fans de *Xena, la princesa guerrera*), *Slayage* (para los fans de *Buffy Cazavampiros*) o *Joystick 101* (para los videojugadores), académicos, creadores mediáticos y fans intercambian ideas con regularidad. En los primeros tiempos, recuerdo la inquietud de los académicos cuando los fans invadían sus listas de discusión sobre estudios mediáticos. Ahora no podríamos mantener a los fans a raya aunque quisiéramos, y los fans que han cruzado la línea han demostrado su valor en reiteradas ocasiones. De hecho, muchos de ellos han realizado estudios de posgrado y han llegado a ser importantes críticos culturales.

Fans, blogueros y jugadores se divide en tres partes. «El mundo de los fans» incluye los ensayos que se ocupan más directamente de la política y la poética de la producción cultural de los fans. Cuando comencé mi carrera, se daba por descontado que los etnógrafos de audiencias se mantenían al margen de las comunidades que investigaban, sin afectar ni ser afectados por lo que veían. El lenguaje de la investigación de audiencias seguía muy de cerca las tradiciones sociológicas y pretendía borrar las experiencias y emociones de los investigadores. Dado este contexto, mi decisión de «revelarme» como fan en la introducción a *Textual Poachers* resultó controvertida. Muchos acogieron esta aproximación a la etnografía mediática desde dentro como un espacio abierto para una escritura más comprometida sobre las comunidades de fans, pero otros criticaron mi pretensión de «tenerlo todo» o «hacerme nativo», o simplemente de «hacerme el pobre», sugiriendo en todo caso que, por definición, los acadé-

micos no pueden ser fans. Mis escritos se vieron influidos por los nuevos trabajos en antropología que trataban de reconocer más directamente la participación y los intereses del investigador en los encuentros con otras culturas, por los estudios de género y sexualidad que escribían sobre la cultura desde perspectivas epistemológicas específicas y, más en general, por un giro hacia enfoques autobiográficos en los estudios culturales y la teoría crítica. Estilísticamente, estos ensayos se inspiraban en los «nuevos periodistas», escritores como Hunter S. Thompson y Tom Wolfe, que usaban un lenguaje evocador y técnicas provocativas para mostrarnos lo que suponía ser un participante en prácticas culturales significativas o un miembro de una comunidad subcultural.[11]

Matt Hills ha criticado a la primera generación de investigadores de los fans, incluido un servidor, por alejarse de las dimensiones afectivas del mundo de los fans en favor de las dimensiones cognitivas de la producción de significados.[12] En ese sentido, el significado se divorcia de las inversiones emocionales de los fans en los textos particulares o en sus propias prácticas culturales. Los fans rechazarían tan tajante separación entre sentimientos y pensamientos: sus textos predilectos son tanto herramientas para la reflexión como espacios para la exploración emocional. Los ensayos de esta sección se me antojan un esfuerzo por descubrir un lenguaje crítico y unas formas retóricas que comuniquen esas inversiones a los lectores que no participan de las comunidades descritas.

«Digitalizándonos» incluye ensayos sobre el impacto de los medios digitales sobre nuestra vida cotidiana. Esta sección rastrea mis incursiones en el reino digital, así como el proceso mediante el cual aprendieron los fans a utilizar los nuevos recursos mediáticos para acrecentar su visibilidad y expandir su influencia sobre la cultura popular. La cultura de los fans que describí en *Poachers* era predigital. La mayoría de los *zines* se reproducían mediante fotocopias y se distribuían por correo o circulaban de mano en mano en las convenciones, que los fans solían llamar «cons». En la última década, el mundo de los fans ha sido reconfigurado por la cibercultura y, al mismo tiempo, ha contribuido a reconfigurar ésta. Yo escribí una de las primeras etnografías de una comunidad de fans en línea, alt.tv.twinpeaks, y, conforme avanzaba la década, fue creciendo mi interés en describir lo que la teoría digital podía enseñarnos sobre el mundo de los fans y, asimismo, lo que éste podía enseñarnos sobre el papel de las tecnologías digitales en nuestra vida cotidiana. En trabajos más recientes,

he examinado nuevos espacios de expresión del público (la modificación *amateur* de los videojuegos, el *blogging*, el rodaje digital), surgidos a medida que la gente ordinaria ha empezado a manejar los instrumentos de producción y distribución mediática.

«Más allá de Columbine» explora los debates sobre políticas públicas surgidos a raíz del tiroteo de Littleton, Colorado, especialmente los relativos al impacto de la cultura popular en los adolescentes y a la censura de los juegos de ordenador y los videojuegos. Estos ensayos ilustran mi alejamiento de los escritos destinados principalmente a la circulación en el seno de la comunidad escolar, y mi acercamiento al periodismo dirigido al gran público. John Hartley ha acuñado el término «análisis de intervención» para referirse a una forma de erudición que busca movilizar y ampliar las perspectivas de los consumidores mediáticos para garantizar que les escuchen debidamente los poderosos. Muchos de estos ensayos reflejan un esfuerzo por intervenir en los debates sobre las políticas públicas que ejercen un impacto significativo sobre las comunidades que investigo. Estos ensayos se publicaron en *Harpers*, *Salon* y *Technology Review*, así como en una serie de publicaciones dirigidas al profesorado. Se concibieron como recursos para padres, jóvenes y educadores. Estos ensayos reflexionan asimismo sobre mis actividades públicas: declaración ante el Comité de Comercio del Senado de Estados Unidos, defensa de *Grand Theft Auto 3* en el programa de televisión de Phil Donahue, participación en *amici curiae* (en la figura de «amigo del tribunal») para recusar sentencias judiciales, diseño de videojuegos educativos y promoción de la educación para la alfabetización mediática. Si las dos primeras partes del libro reflejan mis esfuerzos por explorar y redefinir la línea que separa a los académicos de los fans, la tercera parte refleja mis esfuerzos por derribar los muros que impiden que los estudiosos contribuyan más directamente a modelar y guiar nuestro entorno mediático.

Cada ensayo va precedido de unas reflexiones personales sobre cómo llegó a escribirse. Cuesta proporcionar un contexto intelectual para estos ensayos que no trate de mis intereses personales en el contenido. El tema de mis escritos es algo profundamente personal. Como verán, varios de estos ensayos fueron creados en colaboración con miembros de mi familia, y otros reflexionan sobre el papel que desempeñan los medios de comunicación en la vida de nuestra familia. Unos cuantos están escritos como narraciones en primera persona que describen a ese extraño personaje llamado

«profesor Jenkins» y sus desventuras en la vida pública. Incluso cuando estos ensayos no son explícitamente personales, tratan de formas culturales que han cautivado mi imaginación y despertado mi pasión. A mi juicio, la clave de la autoconciencia metodológica radica en reconocer con honestidad cómo sabemos lo que sabemos. Y la mayor parte de los temas sobre los que aquí escribo los conozco desde dentro hacia fuera.

Primera parte

El mundo de los fans

1. Extractos de «Matt Hills entrevista a Henry Jenkins»

La siguiente conversación se grabó una tarde en la conferencia «Console-ing Passions» de 2001 en la Universidad de Bristol. Una versión mucho más larga apareció en línea ese mismo año en Intensities: The Journal of Cult Media.

En muchos sentidos, esta conversación refleja la explosión de erudición sobre los fans desde la aparición de Textual Poachers. *El hecho de que la entrevista apareciese en una revista en línea dedicada íntegramente a los medios de comunicación de culto y a su público habría sido inconcebible en la época en la que empecé a estudiar a los fans. Matt Hills, mi interlocutor, es uno de los editores fundadores de* Intensities *y autor de* Fan Cultures, *un libro que incluye una lectura tremendamente detallada de* Textual Poachers. *Matt tenía la asombrosa capacidad de localizar aquellos pasajes que me mostraban más indeciso o aquellos en los que comprometía mi redacción original con el fin de apaciguar a algún colega o mentor. Era como si irrumpiese en mi casa y encontrara el borrador, centrándose en cada pasaje señalado. Algo asustado por su honda penetración en mi cabeza, yo estaba decidido, siguiendo el antiguo consejo, a tenerle de mi lado. Esta conversación era la primera que manteníamos*

desde la publicación de Fan Cultures, *y parecía en parte un ajuste de cuentas o una clarificación de la relación entre nuestras perspectivas.*

Resultaba revelador el hecho de que la grabásemos en «Console-ing Passions». Durante la mayor parte de mi carrera académica, «Console-ing Passions», una conferencia sobre estudios de género y televisión, ha sido uno de mis hogares intelectuales. Presenté una versión del capítulo sobre la ficción slash *a partir de* Textual Poachers *en la primera edición de «Console-ing Passions», y desde entonces no me he perdido ninguna. Lo que me encanta de la conferencia es la franqueza de los participantes en lo tocante a su implicación en la cultura popular. Matt y yo grabamos esta sesión en una sala sin público.*

Matt Hills: [Empecemos con] una cita de *Perverse Spectators*, de Janet Staiger:

> Mientras que la mayor parte de los estudios de los fans enfatizan los rasgos positivos del intercambio y el empoderamiento derivado de los intereses por objetos de placer con frecuencia marginales, yo señalaría que los estudiosos pueden necesitar cambiar sus supuestos también a este respecto, aunque sin volver a los tiempos en que los fans se consideraban espectadores patológicos. Sin llegar tan lejos, yo sostendría que algunos fans y comunidades de fans podrían beneficiarse de más teoría social crítica. [...] El mundo de los fans [...] no puede bifurcarse fácilmente en buenos y malos; la responsabilidad del historiador es la descripción adecuada y la evaluación cuidadosa.[1]

Esta cita me impresionó de veras. Supongo que se refiere a lo que yo intento hacer en *Fan Cultures*. La declaración de Staiger se me antoja más bien contradictoria, pero tal vez por eso me parece tan convincente: parece defender que el mundo de los fans no puede dividirse en el «objeto bueno» y el «objeto malo», en la «buena» apropiación de los fans y la «mala» complicidad de los fans, pero, al mismo tiempo que se cuestiona este dualismo moral, hay una inversión en lo «crítico» que parece completamente referida a la restitución de la autoridad para dividir el mundo de los fans en aspectos plausibles y aspectos criticables. ¿Podemos o debemos ser «críticos»? Y, en tal caso, ¿qué prácticas y comunidades de fans hemos de criticar?

Henry Jenkins: Se trata de una cuestión delicada a la que creo que todos nos enfrentamos en la actualidad. Cuando escribo, dada mi pertenencia a una determinada generación de académicos, todavía siento una enorme presión para preguntar en algún momento: «¿Es esto progresista o reaccionario?». Probablemente sea tanto progresista como reaccionario en ciertos sentidos, tanto bueno como malo, pero la necesidad de definirte claramente en algún momento del texto es algo que se alberga en el fondo de tu mente cuando escribes dentro de una disciplina como los estudios culturales, que nacieron de la resistencia política en un momento histórico concreto y que tienen la impronta del discurso marxista, que es un discurso tan moral como político y económico. Uno siempre teme no ser suficientemente político cuando opera dentro de los estudios culturales. Esta disciplina se definió como un campo en torno a una categoría de «lo político»...

MH: Pero un sentido sumamente moralizado de «lo político», en virtud del cual lo «político» era casi inherentemente bueno, mientras que si algo «carecía» de política..., en fin, «apolítico» siempre será un insulto.

HJ: Creo que fue Lawrence Grossberg el que dijo: «Si escribir sobre la cultura popular no es político, ¿qué tiene entonces de bueno?». Mi respuesta es que cabe decir infinidad de cosas sobre la cultura popular que no estén puramente motivadas por una posición política o moralista...

MH: Aunque aceptemos que no estás celebrando sin más el mundo de los fans, especialmente en *Science Fiction Audiences*, pero también en *Textual Poachers*, si atendemos a lo que dicen de tu obra los libros de texto, observamos que te acusan constantemente de ser demasiado celebrador.

HJ: Bueno, ya sabes, como no llamo imbéciles ni *frikis* a los fans, hay quien piensa...

MH: ... que los elogias demasiado.

HJ: Creo que debemos considerar diferentes generaciones de estudiosos del mundo de los fans, así como los momentos en que estos estudiosos trabajan. Creo que hay al menos tres momentos en el estudio de los fans que se funden como si se tratase de un cuerpo teórico unificado. Hay una serie

de trabajos que empezaron a poner el acento en las audiencias activas y en el uso de los métodos etnográficos, derivados en parte de los métodos sociológicos, y yo incluiría de entrada en este grupo a John Tulloch, John Fiske y Janice Radway. Tienen distinta procedencia, así que no quiero meterlos en un mismo paquete como representantes de un conjunto totalmente unificado de trabajos.

Pero, para estos autores, era importante mantenerse al margen de aquello sobre lo que estaban escribiendo, estar libres de toda implicación directa en su tema. Parten del reconocimiento de que las audiencias desempeñan un papel activo, pero su prosa es muy despersonalizada; con frecuencia no reconocen afecto alguno hacia los objetos de estudio, o a lo sumo como un gesto simbólico. Y a veces intentan distanciarse de la comunidad de fans al final de tales escritos para decir: «Ahora podemos llegar a la verdad que los fans aún no reconocen sobre su propia actividad política». He reprendido a Radway por esa clase de gesto en el capítulo final de *Reading the Romance*.[2] Ésa es la primera generación.

Me veo a mí mismo y a otros autores contemporáneos, hasta cierto punto a Camille [Bacon-Smith],[3] como una segunda generación que llega a un discurso ya formulado en torno a estos ejes de activo/pasivo, resistencia/cooptación. Intentamos hallar un modo de alterar esa percepción, basado en el conocimiento desde dentro de lo que supone ser un fan, y nos afanamos por encontrar un lenguaje para expresar una perspectiva diferente, surgida de la experiencia vivida y el conocimiento situado. Y resulta muy difícil; hay mucha resistencia porque la primera generación son los lectores que responden a nuestros manuscritos, los editores que deciden si se publican o no, la facultad que decide si nos contrata o no. Así pues, uno acaba esforzándose por negociar entre lo que desea decir y lo que es posible decir en un momento dado, si aspira a publicar su trabajo. Y existe una cierta actitud defensiva a este respecto. Cuando estaba escribiendo *Poachers*, me sentía frustrado por lo mal que se había escrito sobre los fans. Como fan, me sentía afectado por esos escritos y quería cuestionarlos. Ciertos pasajes del libro constituyen una defensa acérrima del mundo de los fans, y otros tratan de describir, analizar y criticar desde la distancia. Por la época de *Science Fiction Audiences* (1995), ya no está presente la necesidad de defender. Llegado a ese punto, uno puede escribir con seguridad y empezar a contemplar el mundo de los fans de un modo diferente.

Hoy pienso que todos esos trabajos abonaron el terreno para toda una generación de *aca-fen*, como me gusta llamarlos; es decir, personas que son tanto académicos como fans, para quienes no resulta problemático mezclar y combinar ambas identidades, y que son capaces por tanto de escribir más abiertamente sobre su experiencia del mundo de los fans sin la «obligación de defender», sin la necesidad de defender la comunidad. Por consiguiente, pueden acoger en su seno contradicciones y disputas, replantear temas delicados que ocultamos en nuestras interpretaciones anteriores, y hoy existe libertad para debatir realmente entre nosotros sobre algunos de estos asuntos cruciales.

Y, en mi opinión, algo como *Intensities* representa el establecimiento de una generación que está llegando —y que tú representas muy bien—, que ha dado por sentado para toda su carrera académica que es legítimo mostrar simpatía por los fans, y ahora puede plantearse una serie diferente de cuestiones, incluidos los reproches por las cosas que no dijimos en su momento. Pero hay que reconocer que estas cosas no se dijeron en un contexto histórico, o más bien que había un contexto histórico que hacía difícil decir ciertas cosas. *Lingua Franca* nos reprendió a Constance Penley y a mí por el mero hecho de decir que éramos fans, y decía que teníamos que estar mintiendo, que éste era un típico ejemplo de académicos que se hacían pasar por «gente ordinaria». Lo cierto es que no se trataba de fingir nada; yo había sido un fan toda mi vida. Podrían acusarme de darme aires haciéndome el académico, pero difícilmente podían acusarme de disfrazarme de fan.

MH: Constance Penley también recibió los reproches de Richard Burt en un libro que cito en *Fan Cultures*.[4] Burt la acusa de exhibir en su obra una fantasía particular, la fantasía de ser capaz de «tenerlo todo», que consiste en que el académico-fan puede ocupar de algún modo, sin tensiones ni relaciones de poder, la posición de ser su propio objeto de estudio. Esa clase de crítica todavía perdura a su manera y quizá sigue teniendo cierta fuerza.

HJ: Tu interés en los fans como intelectuales en *Fan Cultures* apunta ya una salida de ese problema, que pasa por reconocer que muchos fans son portadores de un considerable capital intelectual. Son muy buenos críticos, pero también muy buenos teóricos. El concepto de «teoría vernácula»

de Thomas McLaughlin, que dice que la producción teórica no reside exclusivamente en la academia sino que tiene lugar en todos estos otros sitios, es una útil vía de acceso, si bien se aferra todavía a la distinción entre teoría «académica» y «vernácula», en tanto que, a mi juicio, la producción teórica académica es simplemente una práctica subcultural o institucional entre otras muchas.[5] No necesita separarse de esas otras clases de teoría; tiene su propio lenguaje, sus propios objetivos, sus propios sistemas de circulación, y a los fans se les impide acceder a ella. Pero muchos de ellos son académicos, bibliotecarios o profesores cualificados, muchos de ellos decidieron conscientemente no hacerse académicos, después de haber tenido contacto con el conocimiento académico, y muchos de ellos son profesionales de otros sectores. Decir que no poseen capital intelectual es una extraña afirmación. Y creo que tú hablas estupendamente de los fans como críticos o como intelectuales, y debemos prestar más atención a eso. [...]

Eso es lo que intenté lograr en un ensayo que escribí con Shoshanna Green y Cynthia Jenkins, titulado «Normal Female Interest in Men Bonking» («El normal interés femenino en las relaciones sexuales entre hombres», véase más adelante el capítulo 3). Tratamos de reproducir las teorías de los fans del *slash* sobre su propia práctica, y nos topamos con cierta resistencia por parte de los críticos académicos del manuscrito. No podían aceptar la idea de que resultase legítimo ver cómo teorizan realmente los fans sobre su propia práctica, aunque daríamos por sentado que el manifiesto de un artista de vanguardia nos brinda una comprensión, al menos parcial, de su obra. [...] «Normal Female Interest in Men Bonking» era un modelo de texto dialógico y, en efecto, incluye una intervención mía porque yo participaba en la comunidad de fans a la que hacía referencia, pero no la catalogo como algo distinto de las restantes voces de fans participantes.

MH: Yo hago referencia a ese ensayo en *Fan Cultures*, y creo que es muy convincente. A mi juicio, es una de las obras que realmente empiezan a plantear la cuestión del conocimiento «aficionado» frente al «académico».

HJ: No se trata de autoetnografía; en cierto sentido es simplemente una exteriorización, una exposición de mí mismo en mi actividad normal como fan, pues no escribí ese texto con la intención de que fuese una pu-

blicación académica. Había existido en el mundo de los fans como parte de mi intervención en los debates de los fans. Las otras dos editoras del texto convinieron en que cada uno de nosotros debíamos incluir pasajes de nuestro propio discurso como fans, y les dejé que eligieran entre las cosas que había escrito. Así que renuncié a un cierto grado de control sobre mi propio discurso para que aquello saliera adelante.

Pero eso no está exento de problemas. Una de las respuestas a ese ensayo en el mundo de los fans fue que éstos querían que arbitrara disputas entre ellos, porque yo introduzco en el ensayo muchas disputas entre fans, pero no las comento ni tomo partido. Y casi todos los fans querían que me pusiera de su lado y en contra de los otros, y asumían que, si hubiera presentado una versión más autoritaria del debate, que no fuera dialógica, me habría puesto de su parte. Al ser dialógico y abierto, les parecía que daba demasiada cancha a la visión opuesta en la disputa. [...]

Como académico, uno habla con un cierto grado de autoridad. Ya no puedo ser un fan normal, no porque me haya distanciado del mundo de los fans, sino porque, cuando entro, la respuesta es diferente. Cuando la gente utiliza pasajes de tu libro como firmas en sus correos electrónicos y cuando los sitios web describen a Henry Jenkins como «el tío que dignificó el mundo de los fans», esta clase de afirmaciones me hacen muy difícil hablar sin un cierto grado de autoridad que me resulta incómodo. No quiero que sea así la relación entre fans y académicos pero, como la prensa recurre a mí cada dos por tres como portavoz de la comunidad de fans, mi papel se refuerza comunalmente en las prácticas periodísticas. Además, como *Textual Poachers* ha pasado de una generación de fans a otra, es una de las cosas que uno lee cuando quiere integrarse en la comunidad de fans. Dicen: «¿Quieres ser un fan? Léete esto». Se ha convertido en una especie de manual de instrucciones.

MH: ¡De modo que se ha vuelto parte del «proceso de iniciación» que describes precisamente en *Textual Poachers*!

HJ: Es realmente difícil saber lo que hacer al respecto. En la economía de los fans circulan camisetas que llevan estampada la cubierta de *Textual Poachers*, y la obra de esa artista, Jean Kluge, aumentó de valor en la jerarquía artística del mundo de los fans, porque se asociaba con el libro. El resultado fue que se convirtió en una preciada artista fan. Así pues, no

puedes entrar y despojarte por completo de tu autoridad académica, lo cual me parece una ironía. Llevaba mucho tiempo involucrado en la comunidad de fans y terminaba mis estudios de posgrado cuando escribí *Textual Poachers*. En el mundo académico era realmente enclenque; aún no era ni por asomo un peso pesado, por lo que había algo de cautivador en la autoridad que transmitía este libro.

Me veía a mí mismo como un agente del diálogo. Pero este diálogo no lo vigilan sólo los académicos. La comunidad de fans invierte en la autoridad académica en un cierto nivel y, sin embargo, como tú sugieres, otros fans dicen: «¡Vete a la mierda!, no introduzcas este lenguaje en nuestro espacio, estás dando demasiada importancia a cosas que no la tienen», y en ciertos círculos de fans se aprecia una resistencia, un antiintelectualismo que dificulta igualmente la creación de esa clase de diálogo. Todos traemos nuestro propio bagaje a esta conversación, lo cual implica que las identidades de los fans-académicos o de los académicos-fans son siempre problemáticas y han de ser revisadas, aunque creo que hoy hay más libertad para resolver ese asunto.

MH: No existe ninguna solución utópica para ese problema; sigue habiendo contextos culturales que constriñen y posibilitan el diálogo y el hibridismo entre fans y académicos, siendo la «constricción» un elemento clave de ese proceso.

HJ: Por ejemplo, estamos manteniendo esta conversación en «Console-ing Passions», y yo diría que dos tercios de las ponencias de la conferencia fueron pronunciadas por fans del medio que estaban analizando. Muchos de ellos participan activamente en las comunidades de fans, y muy pocos sintieron la necesidad de declarar abiertamente esa lealtad, porque se daba por sentada en el tono del lenguaje, los tipos de información que movilizaban, y su forma de vestir y de expresarse. Lo que hizo nuestra generación fue desmantelar algo de todo eso para crear un espacio confortable entre fans y académicos. [...]

Cuando empecé a decir en las reuniones académicas «Soy un fan», me sentí un poco como Davy Crockett entrando como si nada en el Senado de Estados Unidos vestido de ante [risas] y diciendo: «Soy un auténtico explorador». En cierto sentido yo encarno esta comunidad sobre la que escribo, pero esto se convierte en un mito en el momento en que lo afirmas

en un espacio concreto; se trata tanto de una identidad mítica como de una identidad vivida, y su capacidad de conmoción proviene de la afirmación de algo que era indecible en un momento dado.

MH: ¿Quiere eso decir que, en cierto momento, la autenticidad y el escándalo se entrelazan, y que eso supone un productivo ejercicio táctico?

HJ: En efecto, y creo que *Textual Poachers* se escribió en un momento en que ambas cosas estaban estrechamente unidas. Es decir, que ser fiel a mi experiencia de los fans suponía provocar al menos un escándalo a pequeña escala en el seno de la academia.

El resultado fue que, en un principio, la mayoría de las reseñas proyectaban sobre mí cualquiera de los estereotipos sobre el mundo de los fans que yo no había logrado desmantelar. Así, me reprochaban «hacer una montaña de un grano de arena», «no distinguir el mito de la realidad» o «preocuparme por trivialidades». Todos estos clichés sobre los fans se proyectaron sobre el libro. Habiendo declarado que era un fan, los críticos podían decir que estaba equivocado acerca de los fans, o bien podían afirmar que yo era exactamente lo que ellos pensaban que era un fan. [...]

MH: He venido armado con otra cita que utilizo en *Fan Cultures*. Pensé que podría servir para iniciar la discusión. Es de *Illusions of Immortality*, de David Giles, que dedica un capítulo a los fans y a los acosadores. Como título de un capítulo, «Fans and Stalkers» («Fans y acosadores») puede suponer un problema en términos de estereotipos sobre los fans. En cualquier caso, Giles dice: «Henry Jenkins refiere una investigación realizada por Jewett y Lawrence sobre la entonces reciente aparición de los fans de *Star Trek*. Los investigadores concluían que se trataba de "una extraña religión electrónica en ciernes", y que las publicaciones del grupo estaban "escritas en el espíritu [...] de la devoción religiosa". Para Jenkins, ésta es una interpretación típicamente "patologizante" y "absurdamente literal" del mundo de los fans por parte de los académicos, pero [...] no hay nada intrínsecamente patologizante en la comparación de los fans mediáticos con los devotos religiosos, pues en ambos casos las raíces de la devoción son extraordinariamente semejantes, y los textos producidos por los fans de *Star Trek* [...] no son muy distintos de los textos

religiosos medievales, que tenían un grado similar de reinterpretación (por ejemplo de los Evangelios) y convertían a los autores y traductores en personajes famosos».[6]

Giles replantea básicamente tu crítica del libro de Jewett y Lawrence sobre el monomito americano* y, aunque su obra parece deshistorizar o ahistorizar el mundo de los fans, formula una pregunta útil: ¿cómo podemos asumir que es intrínsecamente patologizante comparar los fans mediáticos con los devotos religiosos?

HJ: Tenemos visiones algo diferentes del valor de la analogía de la religión [...], supongo que mis reservas al respecto radican en la propia palabra *fan*. Este término remite a *fanaticus*, es decir, desde el comienzo se refería a la veneración falsa y excesiva. [...] Creo que el significado de *fanaticus* hizo de los fans una categoría escandalosa desde el primer momento, así que poco importa si *fan* viene de *fanaticus* o de *fancy*, pues la connotación de adoración excesiva sigue adherida a *fan* en cierto modo. Para un académico, es muy difícil hacer una analogía religiosa que no evoque esa noción de falsa adoración. Para mí resulta especialmente pro-blemático, pues, en mi opinión, la base definitoria de la religión es la creencia o la fe. Y, en cierta medida, ésta tiene que basarse en una cierta literalización, luego para mí la diferencia entre una religión y una mitología estriba en que una mitología puede articular un conjunto de valores éticos o morales por medio de historias, y la gente se implica profundamente en esas historias. Vuelven a contarlas, vuelven a ponerlas en circulación, las consideran reveladoras de alguna verdad más profunda sobre la experiencia humana. Pero no creen necesariamente que sean verdaderas. Creen que se forjan a modo de síntesis de una serie de valores. Y yo pienso que los textos de culto pueden funcionar como una mitología en ese sentido. Como religión volvemos a esta noción de creencia literal, y ello implica que los fans son incapaces de separar la ficción de la realidad, o que supuestamente actúan conforme al texto, como si fuese literalmente verdadero. Eso es lo que me resulta problemático en el uso de la palabra «religión». Respeto las religiones como ejercicios de fe y de creencia, y no elevaría el mundo de los fans al nivel de una reli-

* Robert Jewett y John Shelton Lawrence, *The American Monomyth*, Nueva York, Doubleday, 1977. (*N. del t.*)

gión. Tampoco denigraría a los fans por tener falsas creencias, pues no se trata de creencias sino de ética y de narraciones que sintetizan valores compartidos.

MH: Entiendo perfectamente esa distinción y se me ocurren de entrada dos respuestas. Una sería que hablas de «fe» y de «creencia literal», pero la «creencia literal» es lo que marca realmente la diferencia entre una religión y una mitología. Los fans podrían seguir teniendo algún tipo de fe en una versión particular del universo narrativo o de los personajes en los que se hallan inmersos. Sigue existiendo aquí algún tipo de relación que implica una «fe» considerable. [...]

HJ: Pero, al participar de una mitología, expresas una fe en que estos valores son buenos, estas historias contienen algo valioso, pero eso es distinto de decir que estas historias son verdaderas. Ésa es la distinción que estoy planteando. Hasta cierto punto depende del origen de tu modelo de religión. El hecho de haber sido criado como bautista del sur y educado en el fundamentalismo explica mi impresión de que la religión se refiere a una verdad literal. Si me hubieran inculcado una fe diferente, que viera los relatos bíblicos, pongamos por caso, como tentativas humanas de aprehender a Dios, y siempre inadecuados para la verdad divina —un modelo teológico diferente—, entonces *Star Trek* podría empezar a parecerme más una religión, aunque sigo sin creer que los fans eleven las verdades de esta serie a ese nivel. Sigue faltando la noción de una jerarquía de lo divino o lo numinoso, que forma parte de la práctica religiosa.

MH: Esto lleva a mi segunda idea. Hablas de una fe en los valores, y los valores están en las historias. Lo importante del mundo de los fans es, sin duda, que podemos creer, en efecto, en ciertos valores, pero podríamos hallar esos valores en otras muchas historias diferentes de nuestra cultura. Sin embargo, lo importante para los fans es que estos valores se albergan en un conjunto muy específico de textos, lo cual implica en cierto sentido que estos textos son elevados, que son numinosos. Estos textos mantienen la atención de los fans de un modo determinado; imponen la atención de los fans y, por consiguiente, la fe que sentiría el fan en un determinado universo narrativo está muy fijada en ese universo.

HJ: Salvo que no se trata de una relación exclusiva. En la medida en que los fans son nómadas y pueden compartir múltiples textos profundamente significativos para ellos, existe una flexibilidad a la hora de mezclar y combinar esos universos de la que no gozan las religiones. No puedo ser musulmán y judío a la vez; el compromiso con una religión se caracteriza por su exclusividad. Pero puedo ser al mismo tiempo fan de *Los siete de Blake*, de *Babylon 5*, de *Buffy Cazavampiros* y de *Supervivientes*. No estoy siendo desleal con una serie al expresar mi compromiso con las demás.

MH: Aunque es cierto que podemos ser fans de múltiples textos, si te vieras obligado a elegir, ¿no pondrías uno de esos textos por encima de los demás o lo tendrías en más alta estima?

HJ: No, en mi relación con los medios soy absolutamente promiscuo y no doy una puntuación a mis parejas [risas]; tengo pasiones y compromisos con diferentes obras y éstas me satisfacen plenamente mientras estoy con ellas, pero no tengo ninguna relación jerárquica ni «monógama» con los textos. No clasifico *Babylon 5* en relación con *Buffy*. En un momento dado puedo sentir una pasión más intensa por éste o por aquél.

MH: No digo que los clasifiques, digo que un texto te resultará más significativo para tu identidad como fan y que te importará más, por emplear la idea de Grossberg de un «mapa de importancias».[7] [...]

HJ: Ciertamente, podría cartografiar estos textos en función de su importancia para mí, tal como sugieres, pero no se trataría de un solo mapa, sería un conjunto de cosas en las que me implico profundamente, otras que veo con regularidad, otras por las que siento curiosidad y veo cuando me acuerdo. Habría capas de este estilo, pero no habría por encima ninguna fe verdadera y exclusiva, en el sentido en que uno sentiría lealtad a una religión. Así pues, tampoco aquí funciona la analogía.

El otro problema es que la religión se usa como metáfora para referirse a las prácticas sociales del mundo de los fans; se trata de una comunidad a la que la gente pertenece y que expresa valores y creencias compartidos. En ese sentido, no veo por qué la metáfora debería ser una religión en vez de un sindicato, un partido político, un club social o una asociación estudiantil, pues todos ellos cumplen la misma función social de ser una

comunidad que expresa valores y afectos compartidos. Ninguno de ellos es un retrato adecuado del mundo de los fans, pero éste es simplemente una forma de afiliación social como otras tantas. Y, con el fin de proponer la analogía de la religión, se borran del mapa todas esas otras clases de afiliación social y se dice: «Fijémonos en la religión y fijémonos en el mundo de los fans; tienen en común el hecho de que ambos propician el encuentro entre compañeros, ambos pasan de generación en generación, en ambos existe un vínculo emocional».

MH: Las coincidencias parciales son, pues, múltiples.

HJ: Hay coincidencias parciales, pero sólo cuando volvemos invisibles todas esas otras categorías potenciales podemos decir que encajan perfectamente. Entre el mundo de los fans y la religión existen más diferencias que semejanzas, y las semejanzas son extensibles a cualquier organización social que desempeñe múltiples funciones en las vidas de sus miembros y albergue significados y emociones.

MH: Merece la pena señalar que en mi propia obra yo no uso el término «religión»; intento distinguir entre «religión» en cuanto grupo social organizado y «religiosidad» como impulso hacia el significado y el afecto. Por tanto, desisto de establecer una conexión absolutamente literal entre el mundo de los fans y la religión. Una de las frases a las que creo haber llegado es que el mundo de los fans tiene que ver con la religiosidad, no con la religión. Existe algún tipo de impulso que podría tener que ver con una especie de búsqueda individualizada de significado, lo cual no implica que hablemos del individuo como punto de partida o punto final del análisis, pues somos individualizados dentro de la cultura en ciertos sentidos. Estoy sugiriendo que existe una búsqueda individual culturalmente contextualizada de algún tipo de autenticidad, conexión y significado más allá de lo puramente semiótico. Este giro hacia la religiosidad más que hacia la religión se analiza en la sociología de la religión, y podría permitirnos pensar en los modos voluntaristas en los que surge el mundo de los fans, para formar luego comunidades férreamente unidas en torno a algo. Sólo tras ese surgimiento cabe hablar de «ritos de iniciación», de «escrituras» o de cualquier otra metáfora.

Dos preguntas a este respecto. ¿Te parece que se siguen planteando respecto de la «religiosidad» los mismos problemas que has analizado res-

pecto de la «religión»? ¿Y qué decir de esos fans que recurren a los discursos religiosos para intentar explicar la idea de que el mundo de los fans es algo más que palabras y algo más que semiótica? Porque, si nos movemos en semejante espacio afectivo, quizá busquemos discursos para tratar de validar esa experiencia. Por otra parte, ¿cómo comunicas a alguien que no estás loco? Emplear discursos de religiosidad dentro del mundo de los fans puede formar parte de la representación de una identidad apropiada para un fan que dice: «Sé que no puedes entender la intensidad de mi interés por este texto, así que piénsalo de esta manera», asumiendo que la religiosidad y la religión podrían tener algún tipo de validez cultural. ¿Cómo abordarías la religiosidad o la apropiación de los discursos de la religiosidad y la religión por parte de los fans?

HJ: Creo que ambas cuestiones se hallan íntimamente ligadas. Entiendo tu distinción entre religión y religiosidad, y prefiero la religiosidad, pero me sigue inquietando su fuerte conexión con la religión. Podría recurrir a ella para distinguir diferentes clases de relaciones de los fans con los textos. Creo que tienes razón al decir que, en muchas ocasiones, los fans utilizan metáforas de la religión, o a veces de la adicción, para referirse a intensas experiencias emocionales de los textos, pues nuestra cultura no les proporciona un vocabulario apropiado para hablar de ellas. Y, cuando dejan de servir nuestros marcos interpretativos, es cuando abrazamos otras cosas que hacemos ciegamente, o que tienen que ver con la pérdida de control o con el respeto hacia una autoridad superior, o con una compulsión, etc.

El lenguaje está ahí. La cuestión es cómo lo interpretamos. Creo que debemos situarlo; en muchos casos va seguido de risas, o se entrecomilla conscientemente; se concibe como hipérbole, como exceso, como una manera inadecuada de describir lo que sucede, pero que es la mejor expresión disponible en ese momento.

Otras veces el fan llega a sentir una relación espiritual con un texto o con un personaje y cree que le son reveladas verdades espirituales. Yo lo considero una descripción seria de lo que esa persona experimenta. Ahora bien, lo que sucede cuando analizan este lenguaje los etnógrafos que no pertenecen al mundo de los fans es que confunden esos dos usos diferentes del lenguaje religioso, y lo interpretan de forma muy literal. [...]

Yo preferiría una interpretación matizada, que viera un continuo entre la invocación juguetona y consciente de estas categorías y esos momentos

—que yo describiría recurriendo a la religiosidad— en que el fan dice, por ejemplo: «Me conmovió espiritualmente un episodio de *La bella y la bestia,* y a partir de entonces me convertí en mejor persona, en una persona más caritativa». En ese momento están describiendo algo más cercano a una experiencia de la religión, en la que una conversión religiosa cambia nuestras conductas éticas o morales. Esta conexión resulta útil, pero en un sentido muy limitado, y sólo aplicada a tipos muy concretos de experiencias de los fans, que creo que no son las que tiene en mente la gente al hablar de la analogía religiosa.

MH: En lo que acabas de decir, vinculas la experiencia de la religiosidad al comportamiento y a la ética, y tratas la «religiosidad» como una experiencia muy concreta. Pero esto me hace pensar en las historias que cuentan los fans sobre «cómo llegar a ser un fan», donde emplean el lenguaje y los discursos de la conversión religiosa, y donde, en cierto modo, hablan de algo que realmente los emocionó y que no aciertan a explicar. Para muchos fans, esta experiencia sería bastante común, más que limitada o específica. Y no implica tu dimensión ética.

HJ: Sí que la implica.

MH: Bueno, no dicen «me convertí en mejor persona»; dicen «me convertí en un fan».

HJ: Pero, para muchos fans, no es fácil separar ambas cosas. La metáfora de la conversión sirve también para la radicalización política, ¿no es cierto? Estas personas cuentan las mismas historias de «revelaciones» cuando se convierten al marxismo o cuando se declaran gais o lo que fuere. Hay en nuestra cultura una gran variedad de relatos de conversiones que podrían servir de términos medios para separar el mundo de los fans de la religión. Por consiguiente, la conexión de ambos términos sigue siendo problemática, toda vez que ignora el continuo de experiencias emocionales que tenemos y que no acertamos a expresar. Y estas experiencias cambian nuestra visión de nosotros mismos o del mundo, o los valores conforme a los cuales actuamos. Estas cosas se entrelazan cuando empleamos el lenguaje de la conversión. A mi parecer, la conversión religiosa no es sino un subconjunto de todo el repertorio cultural de experiencias de conversión.

MH: En *Fan Cultures* me centro en dos lenguajes accesibles para que los fans racionalicen o defiendan su visión de su experiencia como fans; la religiosidad es uno de ellos, y el otro es la estética: la transformación por la experiencia personal de una forma artística. Para desarrollar esto puede hacer falta más trabajo empírico, pero me resulta interesante el hecho de que los discursos de la transformación religiosa y los de la transformación estética parezcan bastante extendidos entre los fans, mientras que éstos no recurrirían tanto a otros de los lenguajes posibles que has mencionado, como el del club social, el sindicato o la política.

HJ: En realidad, cuando hablan en un espacio predominantemente femenino, las fans se refieren con frecuencia al mundo de los fans como a un club femenino. Hasta cierto punto, los fans bromean llamándose grupo «defensor del consumidor», que es otra forma de interpretar su actividad, y que nos aproxima al sindicato o al partido político. Pero en el mundo de los fans es frecuente la resistencia a todo etiquetaje político, y creo que es legítimo afirmar, como tú haces, que los propios fans tienden a utilizar analogías estéticas o religiosas antes que políticas.

MH: Y eso en un contexto subcultural en el que ciertos términos parecen demasiado cargados de connotaciones.

HJ: Exactamente. Y creo que siguen recurriendo al acervo de significados que envuelven el término «fan» desde sus orígenes. Lo interesante del lenguaje de la estética al que te refieres es que, justamente en esos momentos en los que el lenguaje de la estética permite a los fans hablar de sentimientos, emociones o cosas personales, cae por tierra la noción de [Pierre] Bourdieu de la distancia estética íntimamente vinculada al arte elevado. Es decir, cuando vemos ese placer sublime en el rostro de alguien que está escuchando música clásica, que no consiste en mantenerse a distancia sino en dejarse inundar por ella, en ser afectado por ella, es cuando ese consumo de música clásica se conecta con el mundo de los fans de un modo muy real. El mundo de los fans no tiene que ver con la idea de Bourdieu de mantener el arte a distancia, con ese discurso sobre el arte elevado. Consiste en ejercer control y dominio sobre el arte, arrastrándolo hacia nosotros e integrándolo en la conciencia de nuestro yo.[8] Y eso supone una transformación estética, pero los discursos sobre el arte elevado no suelen

ir por ese camino, aunque sí que siguen esta senda los individuos al hablar de su relación con el arte elevado. Pero, en realidad, jamás vemos a un crítico de arte referirse a ese momento de apasionada trascendencia en el que sería incapaz de expresar por qué reacciona a la música o a la pintura. [...]

MH: Me pregunto si en ciertos mundos de fans también se suprimen los momentos de transformación afectiva. Estoy pensando en el mundo de los fans del terror donde, en cierto sentido, se supone que los no fans son los afectados, asustados o aterrados, mientras que todos los fans son capaces de soportar estoica y heroicamente las películas de terror al tiempo que exhiben su capital cultural como fans. Tal vez esto tenga que ver, en cierta medida, con interpretaciones en función del género [...].

HJ: También podría tratarse de un lenguaje de apreciación estética, con fans que hablan de la belleza de una escena sangrienta, o recurren a la idea de Clive Barker de los «resplandecientes cuerpos cubiertos de sangre» como artefactos estéticos. Ese lenguaje de la apreciación estética se convierte en un modo de mantener a distancia la emoción, al tiempo que reconocemos que el texto nos ha conmovido, pero no de manera patológica.[9] [...] Esto quiere decir que diferentes clases de fans crean diferentes nociones acerca de la manera correcta de explicar ese momento de trascendencia. Cuando hablaba de religiosidad utilicé el ejemplo de *La bella y la bestia*, un mundo de fans creado en torno a ideas de novela romántica, pero también en torno a una suerte de comunidad espiritual de la Nueva Era. Por consiguiente, el lenguaje de esa comunidad de fans denotaba una religiosidad muy superior, por ejemplo, al de los fans de *Star Trek*, que suelen abrazar una categoría política de celebración de la «diferencia». [...]

Parte de lo que estamos discutiendo atañe a una diferencia que he advertido en nuestras obras en lo tocante a los afectos y los significados. Tú hablas mucho en *Fan Cultures* de lo que llamas preocupación cognitiva o cognitivista por la interpretación y el significado de los fans en detrimento del análisis de los afectos. Y eso se me antoja un modo muy extraño de entender lo que quiero decir con «significado», a saber, que el significado siempre está íntimamente ligado al afecto en múltiples niveles: el significado no son datos, trivialidades ni información. El significado está contextualizado. Brota de un conjunto afectivo de experiencias y es el vehículo para la creación de conexiones sociales con otras personas. Por tanto,

para mí no se trata de una categoría cognitiva puramente intelectual o abstracta; se halla inserto y encarnado en toda clase de afectos. Cuando yo hablo de significado y de inversión, ambos términos aluden ya a los afectos.

MH: «Inversión» es ciertamente un término importante para los autores que hablan directamente del afecto, por lo que es clave, por ejemplo, en la obra de Lawrence Grossberg. Creo que el término «significado» depende una vez más de las connotaciones de las que está «cargado». Incluso si con «significado» te refieres a esto en particular, el término está tan cargado (con un sesgo hacia lo cognitivo, o hacia cuestiones de interpretación, o referido al pensamiento incorpóreo) que funciona dentro de una suerte de dualismo moderno mente/cuerpo en la cultura popular y en muchos escritos académicos. Estas connotaciones y sus vínculos con el «significado» se constatan en ciertos espacios académicos (estoy pensando en alguna obra feminista), pero esta lucha contra la concepción cultural del «significado» sigue siendo una batalla por librar.

HJ: Creo que volvemos al punto en el que estábamos con respecto a la religión, pero ahora estoy en el lado opuesto. Para mí, palabras como «conocimiento» y «significado» son palabras que vale la pena defender. Y, en efecto, hemos de ampliar su sentido. He seguido esa crítica feminista del «conocimiento» y el «significado» porque creo que el propio mundo de los fans concibe el «significado» de ese modo afectivo y saturado. Así, cuando alguien dice, por ejemplo, «fue para mí una experiencia muy significativa», está utilizando la palabra «significado» para referirse a una experiencia emocional que tuvo consecuencias en su manera de concebir el mundo.

MH: Estoy de acuerdo contigo en que, en el mundo de los fans, para decir «tuve una experiencia transformadora» se utilizaría un cierto discurso sobre el «significado». Pero el problema para mí es que «significado» se ha usado también académicamente en ciertas formas de teoría cultural de un modo que no se refiere a «lo significativo». En obras influidas por la semiótica (estoy pensando en la obra de John Fiske, Stuart Hall y David Morley) el término «significado» se ha restringido a cuestiones de interpretación y «descodificación» cognitiva, de modo que decir que algo era «significativo» en el sentido de que «estaba emocionalmente implicado en

ello» carecería de sentido en el modelo de actividad e interpretación del público propuesto por estos autores. Tú discutes este tipo de modelo en *Poachers*, pero yo creo que estructura en cierta medida lo que eres capaz de decir, aunque al mismo tiempo intentes revisarlo.

HJ: Hay un argumento en semiótica que parece implicar que podemos derivar el significado de un texto del que luego nos deshacemos. La diferencia estriba en que los fans no se deshacen del texto, que existe una conexión emocional con el texto que sobrevive a cualquier generación de significado a partir de él.

Volvemos así a mi tarea cuando estaba escribiendo *Poachers*, que consistía en negociar la transición de una generación a otra de estudios sobre los fans. *Poachers* dedica un largo capítulo a la crítica aficionada, que invoca explícitamente el modelo feminista de inversión subjetiva como un modo de comprender cómo derivan el significado de un texto los críticos aficionados y, al mismo tiempo, luchan por poner la crítica feminista del «conocimiento como abstracción» a la altura de la vieja concepción de la producción del significado, vía semiótica, perteneciente a los estudios culturales de la generación precedente. Yo veía la obra como la creación de una semiótica afectiva centrada en la derivación del significado, pero escrita asimismo en un lenguaje empapado de emoción, que intentaba evocar la capacidad de los fans de sentir mediante la descripción y la prosa, en lugar de emplear la prosa objetivadora y distante de esa generación anterior de estudiosos culturales. En la medida en que mi obra y la de John Tulloch difieren considerablemente, yo diría que la mía tendía hacia lo afectivo y hacia la concepción del significado ligado a la emoción, incluida la mía propia. Por otra parte, creo que en la obra de Tulloch se da siempre una objetivación o una retórica distanciadora, que le lleva a luchar contra sus propios fans, a quienes tiene que enterrar o matar en aras de su escritura.

MH: Creo que en *Watching Television Audiences* (2000)[10] no liquida tanto a sus fans.

HJ: Ahí se aproxima más a ellos. Pero aprecio en su obra una lucha generacional que se trasluce tanto en su estilo de prosa como en lo que dice sobre los fans. Creo que a mí me movía un afán diferente. Como figura de

transición, tenía que usar un lenguaje que conectase con esa generación, pero que me parecía tirar también en una dirección muy distinta. Por lo tanto, yo diría que toda mi obra ha versado sobre la intensidad y el compromiso emocional, pero lo que todavía echo en falta es un lenguaje adecuado para describir la emoción o el afecto en términos teóricos, un lenguaje que resulte aceptable en el discurso académico y que, hasta donde yo sé, nadie ha introducido hasta la fecha. [...]

MH: Te refieres a una tensión que atraviesa *Textual Poachers*, que a mi juicio es una tensión muy poderosa entre el uso de los marcos teóricos generacionales a tu alcance y el intento de dotar de sentido al sentimiento de los fans. A la luz de dicha tensión, cabría decir que en *Poachers* se produce un movimiento hacia una suerte de semiótica afectiva. Ahora bien, lo que podríamos denominar «semiótica afectiva» desarrollada requeriría un arsenal teórico y conceptual de gran calibre. [...]

HJ: Creo que no conseguí mi propósito, ¡pero probablemente sea un poco injusto esperar que lo logre un recién doctorado, en ausencia de otros recursos discursivos! [Risas.]

MH: ¡Podemos poner alto el listón! [Riendo.]

HJ: Yo me puse el listón bien alto y aún veo con orgullo muchos de los logros de *Textual Poachers*, pero se trataba de una obra inmadura en el sentido cabal del término. Todavía no estoy seguro de estar capacitado para abordar aquel propósito, sigue siendo un problema de muy difícil abordaje.

MH: No estoy seguro de que alguien haya «abordado» plenamente el problema de una semiótica afectiva. Supongo que sigue siendo un objetivo de mi obra y es probable que yo también fracase en el intento, aunque confío en fracasar de un modo interesante.

HJ: El objetivo merece la pena. Creo que todos tenemos que intentarlo y puede que hoy estemos más cerca, toda vez que hay más gente en la academia que comparte esa estructura del afecto y sabe lo que sería una semiótica afectiva, por más que aún no acierte a formularla. Existe un potencial comunicativo hacia el que estamos apuntando, aunque no podamos

sacarlo a plena luz del día. Me parece que las propias estructuras académicas dificultan su expresión, mientras que las estructuras del mundo de los fans hacen ridículamente fácil de expresar esto mismo. Y quienes nos sentamos a horcajadas sobre estas dos categorías somos los que nos percatamos perfectamente de esas diferencias. Probablemente la diferencia más profunda entre el fan y el académico estribe en la incorporación de la afectividad. Solíamos estudiar la falacia afectiva dentro de una pareja de falacias. Los fans cometen todas las falacias que nos enseñaban a evitar en las clases de literatura.

MH: Normalmente.

HJ: Pero la falacia afectiva puede ser una de sus grandes herejías desde el punto de vista de la enseñanza tradicional de la literatura.

MH: Cuando empecé a pensar en lo afectivo, y con mi formación parcial en literatura inglesa, la falacia afectiva fue una de las primeras cosas que me vino a la mente. Uno de los problemas es que estamos hablando de «afecto» y no de «amor» o de «emoción», o de un término más coloquial, lo cual es bastante irónico, como me ha señalado Rebecca Farley. Si quiero defender que los académicos deberían centrarse más en la emoción, en sus propias emociones y en las ajenas, ¿por qué tengo que hablar de «una teoría del afecto»? [...] Por lo demás, quizá hayas perdido ya la batalla y estés haciendo una versión vulcaniana de las filosofías de la emoción. Ése es uno de los problemas más apremiantes de una «semiótica afectiva»: que la propia tensión entre las situaciones de los fans y los académicos queda velada ya por este concepto. Éste denota demasiado singularmente un modo académico de hacer las cosas. Pero si eso es lo que tenemos que hacer para incluir el tema en el orden del día, entonces supongo que volvemos a la idea de las intervenciones tácticas.

HJ: Me pregunto si los estudios sobre los fans deberían aprender, por ejemplo, de una política en favor del sexo. Tanto dentro como fuera de la academia, hay gente que ha tenido que confesar su propia sexualidad y sus sentimientos y experiencias eróticos para derribar jerarquías y categorías destinadas a pensar sobre el sexo bueno y el malo. Pat Califia sería un modelo interesante para que el fan-académico piense en lo que su-

pone expresar placer, deseo o emoción en términos del mundo de los fans, pues ella no es ajena a las implicaciones de sus escritos sobre el sexo y la sexualidad. Incorpora su experiencia sexual y su conocimiento del cuerpo a un proyecto teórico de mayor alcance, que se expresa tanto en un lenguaje académico como en un lenguaje coloquial y en todo registro intermedio. Pat Califia compagina un consultorio en *The Advocate*, donde aconseja sobre las relaciones sexuales y el sexo placentero, con la participación en conferencias como teórica académica. Así pues, irónicamente el lenguaje del sexo puede desarrollarse más de esta suerte que el lenguaje de la cultura de los fans, potencialmente menos escandaloso a la postre.

MH: El problema que veo tiene que ver con la intersubjetividad. Quizá puedas tratar de comunicar a otro cómo practicar el sexo de una determinada manera. Se supone que los demás pueden practicar el sexo de formas similares y con placeres similares. Pero no acierto a ver cómo podría usarse la misma intersubjetividad para explicar a alguien cómo ejercer de fan, pues no existe automáticamente ese mismo espacio para la intersubjetividad asumida.

HJ: Cuando Califia se pone a hablar de sadomasoquismo, por ejemplo, y de la interrelación entre placer y dolor dentro de la particular estructura de sentimientos que rodea el sadomasoquismo, no se trata de algo que todos los lectores de ese ensayo vayan a leer intersubjetivamente de manera automática. Hay un choque, un malestar, una resistencia, una ansiedad o un algo que circula por esa parte de su argumento, pero creo que ella expresa con mucha efectividad en qué consisten los placeres sadomasoquistas, incluso a lectores que jamás experimentarán directamente ese repertorio de prácticas sexuales. Y eso no difiere del desafío al que se enfrentan los fans-académicos. Pero no quiero llevar demasiado lejos la analogía entre el sexo y el mundo de los fans, pues volveríamos al problema de los fans y la religión. No es procedente. Mi pregunta es más bien en qué otros ámbitos académicos expresamos la emoción y nuestra experiencia personal directa de la emoción mediante el lenguaje teórico. Y me parece que el ámbito de estudio del sexo es una de esas áreas donde empieza a haber un modo de abordar esos problemas, un modo tal vez más avanzado que los estudios sobre los fans hasta la fecha. [...]

MH: De acuerdo. Otro tema que me gustaría plantear concierne a la etnografía y la investigación empírica. Una crítica de *Fan Cultures* que tú has planteado es que nunca llega del todo a las culturas de los fans; en otras palabras, el libro no contiene mucho de lo que llamaríamos trabajo «empírico». Y supongo que eso obedece a mi indecisión en lo tocante al trabajo empírico. Me preocupa la naturaleza sumamente problemática de esa clase de trabajo.

Sé que la etnografía se analiza típicamente en términos de poder académico, y quién tiene derecho de hablar por quién, pero mi preocupación concreta es qué se considera «real» en la investigación empírica. Por eso me he estado refrenando. Si sales «al campo» a «hablar con la gente real» —existe un lenguaje moral sobre el encuentro con lo real—, ¿qué se considerará real? En los estudios culturales parece haberse producido una curiosa división entre la teoría, concebida como un conjunto de abstracciones, y el trabajo empírico, concebido como el acceso a lo real. He examinado esta división en un artículo para *Diegesis* sobre el «sentido común» de los estudios culturales.[11] Y creo que un síntoma de esta división es el énfasis de Paul Willis en la «sorpresa» como parte del valor de la etnografía, aunque en realidad está hablando de la observación participante. Hay una famosa cita de Willis usada por Dave Morley, por Shaun Moores, por Ien Ang...

HJ: Yo la he utilizado en alguna ocasión, aunque ya no estoy seguro de suscribirla.

MH: El caso es que esta cita se ha usado interminablemente para justificar la etnografía como el método de los estudios culturales, pero lo que Willis afirma en realidad acto seguido es que él es marxista, y que nada de lo que encuentre sobre el terreno le persuadirá de que renuncie al marxismo. Así pues, está diciendo: «La sorpresa es importante, pero yo soy marxista e interpretaré en consecuencia», y la segunda parte de su declaración tiende a desaparecer en la celebración de la sorpresa en los estudios culturales. No me malinterpretes, este énfasis ha posibilitado ciertamente buenos trabajos, y a gente como Morley y Ang le debemos algunos de esos excelentes trabajos, pero suele pasar inadvertido hasta qué punto sus sorpresas empíricas dependen de una versión teorizada de lo que se considera real. Sus sorpresas dependen de una cierta versión del marxismo, o de una cierta versión

de la sociología, o de una cierta versión del feminismo, todo lo cual precede y estructura lo que son capaces de explicar, describir y analizar.

Mi idea básica es que, si empleamos diferentes marcos teóricos en el trabajo empírico, por ejemplo ciertas clases de psicoanálisis, entonces lo que se considera real será diferente. Lo que Sherry Turkle considera real es diferente de lo que Dave Morley considera real. Hipotéticamente podrían salir a entrevistar a las mismas personas y mantener las mismas conversaciones, pero luego redactarían estas entrevistas utilizando diferentes discursos. Y verían cosas diferentes: esa persona se movía nerviosamente, o su cuerpo estaba así, o hablaba de tal manera, estaba emocionada con esto o ansiosa por eso otro, confundió esa palabra... Estas cosas podrían importarle a un empirista psicoanalítico, pero no a cierto tipo de sociólogo empírico.

HJ: Permíteme una ilustración práctica al respecto. En mi curso de métodos de investigación, pongo esta cinta de vídeo de una entrevista que hice a cierta productora aficionada de vídeos musicales durante la investigación para *Textual Poachers*. Le pregunté por sus comienzos como fan escritora y su primera respuesta fue: «Tuvo que ver con la muerte de mi padre». Cuando pongo el vídeo, veo que el análisis de Camille Bacon-Smith aprovecha eso para hablar de su uso de la ficción aficionada para superar la muerte de su padre y las emociones a ella ligadas. Conforme avanza la entrevista, habla de un modo muy analítico y diestro sobre sus distintas formas de escribir para diferentes públicos, y sobre su autopercepción respecto de las tradiciones y géneros de la comunidad; hay todo un despliegue analítico. Lo que utilicé en *Poachers* fue esa segunda parte de la entrevista, y el problema que planteo a mis alumnos es cómo decidir qué parte de esa entrevista usar para explicar lo que se cuece. En cierto sentido se necesitan ambas.

MH: Eso es lo que yo defendería.

HJ: Y, hasta cierto punto, la ceguera de ambas interpretaciones previas consistía en que sólo movilizaban una parte de una problemática y la exageraban en cierto sentido en virtud de las diferentes tradiciones de las que procedíamos Camille y yo. Y eso es precisamente lo que tú estás diciendo: diferentes rejillas captan fragmentos de lo real (y no es éste un térmi-

no que yo emplee demasiado) de diferentes maneras y producen interpretaciones muy diversas, razón por la cual esa noción de sorpresa o descubrimiento se me antoja cada vez menos válida.

En mi opinión, el valor de la etnografía no reside en última instancia en que nos permite hablar de lo real, sino en que introduce nociones de diálogo y rendición de cuentas. Y diferentes métodos etnográficos llegan al diálogo y la rendición de cuentas de diferentes maneras. Así, podríamos ver, por ejemplo, *Family Television*, de David Morley, como una obra muy implicada en lo real; prescinde totalmente del psicoanálisis y aporta transcripciones, datos y demás, pero nunca queda clara su rendición de cuentas ante los sujetos investigados.[12] ¿Leyeron un borrador del libro? ¿Tuvieron oportunidad de comentar la interpretación y la teorización del autor? ¿Hasta qué punto su propio análisis de su experiencia afectó a la interpretación de éste? En la obra de Morley no se plantea nada de eso.

Yo veía que *Poachers* respondía a esas cuestiones y establecía una relación diferente entre la teoría y lo real, mediante la introducción de un elemento dialógico, permitiendo que los fans comentasen el manuscrito e incorporando estos comentarios a la obra.

MH: Aunque, como tú dices, quizá sea una pena que ese proceso no se haga más explícito en la obra.

HJ: Pero ése era el objetivo, y había una auténtica rendición de cuentas, que implicaba que yo modificaba aquello que la comunidad criticaba o comentaba. No se trataba de pura teoría alejada de toda experiencia vital; se escribió como un diálogo con algo que estaba ahí fuera. El tipo de etnografía que yo practico es sensible a la comunidad investigada y, por consiguiente, sus afirmaciones se someten a un cierto control.

MH: Tu descripción del proceso sugiere un sistema de «pesos y contrapesos». ¿Te enfrentaste en alguna ocasión a una crítica de la comunidad de fans, pero pensaste: «No, seguiré adelante con mi afirmación original»? En otras palabras, sí que es importante tener ese sentido de obligación hacia los entrevistados, pero algunos críticos te han acusado de «hacerte nativo» o de traicionar en cierto modo a la academia; estoy pensando en los comentarios de John Hartley en *Popular Reality* (1996).[13] ¿Cuánto da de sí tu obligación para con los entrevistados?

HJ: Hay una lealtad dividida entre los fans y la academia que siempre estás negociando. Yo diría que esa crisis me afectó de manera significativa en el capítulo de *Textual Poachers* sobre *La bella y la bestia*, en el que casi nadie repara, probablemente porque la propia serie no tuvo resonancia en ninguna comunidad académica. Estaba escribiendo sobre cómo los fans se desenamoraron del texto y desarrollaron su propia alternativa a la dirección que había tomado el programa. Pero evidentemente no todos los fans se desenamoraron del texto, así que, cuando hice circular ese capítulo, se produjo una reacción violenta por parte de los fans que decían: «No, a nosotros nos encantan estos nuevos desarrollos». Irónicamente, a mí también me gustaban hasta cierto punto esos nuevos desarrollos; en realidad se asemejaban más a mis placeres como fan que las lecturas divergentes que estaba retratando, así que había algo diferente que yo ocultaba.

Ahora bien, lo que yo reconocía era una divergencia entre la historia que quería contar y la respuesta de la comunidad a ciertos aspectos de la historia, con el resultado indicado de que se trataba de una verdad parcial, no de una interpretación cabal. Era parte de una interpretación, abordaba ciertos temas académicamente relevantes para mi argumentación, y era verdadera y válida como parte de una intervención situada, o un «análisis de intervención», por usar el término de Hartley, que creo entender de manera diferente a como lo hace John. Por tanto, veía esa obra como un análisis de intervención para ciertos segmentos de la comunidad de fans, al tiempo que debía admitir que no respondía a los planteamientos de otro sector. Ahí es donde el texto deviene más borroso, en torno a esas lealtades divididas, y podría haber escrito un libro entero sobre temas relacionados con ese capítulo.

En la comunidad de fans habrá argumentos que sencillamente no compartas, así que tienes que decir: «Éste es un sector de la comunidad que discrepará fundamentalmente de lo que digo por tales y cuales razones, pero, a pesar de todo, yo sigo diciendo lo que digo por estos motivos». Yo opté por no doblegarme ante las críticas de la comunidad de fans, sino destacarlas como una disputa que ponía entre paréntesis, hasta cierto punto, las pretensiones de verdad de ese capítulo en particular.

Volviendo a la noción de análisis de intervención, tomé esa categoría de Hartley cuando éste decía que, en ciertos momentos, los académicos necesitamos ponernos del lado del público en nuestras disputas con los productores, pues tenemos acceso a discursos de poder y autoridad que

permiten que se nos oiga más alto. Tal como entiendo la explicación de Hartley, el análisis de intervención implica que actuemos como amplificadores para la discusión de una determinada comunidad, y como intermediarios entre dicha comunidad y otras instituciones poderosas. Me resulta irónico que varios de mis ensayos, y especialmente el de los gaylaxianos, aborden la idea del análisis de intervención de John Hartley y, sin embargo, él escribiera ese pasaje en el que parecía pensar que me había vuelto nativo. No estoy seguro de qué entiende entonces por análisis de intervención.

MH: Presumiblemente se refiere a la intervención en nombre de un público de suerte que se preserva en última instancia la autoridad y la pericia académicas. Cuando te acusa de volverte nativo se refiere a la búsqueda de un equilibrio consistente en escuchar al público sin dejar de reconocer nuestra pericia académica. Puede considerarse una cuestión de equilibrio o una contradicción, pues el argumento acaba diciendo que los académicos...

HJ: ... ¡tienen más conocimiento y autoridad! Hartley replica a esos pasajes en que desplazo el objetivo del mundo de los fans no a la industria sino a la academia, y eso es lo que le incomoda, que digo que tal vez haya cosas que los académicos podrían aprender de las prácticas interpretativas de los fans.

MH: Pero ésa es exactamente la retórica que él utiliza, que es lo curioso de su lectura de tu obra. Dice que necesitamos aprender de los fans y del público.

HJ: Incluido pensar en nuestras propias prácticas interpretativas y pensar críticamente cómo se produce el conocimiento en la academia, desde el punto de vista del fan. Tú adviertes que hay opciones interpretativas o términos teóricos desarrollados por los fans que podrían ampliar o enriquecer el vocabulario académico para hablar de la cultura popular.

MH: Surge la pregunta de si el propio académico vuelve a centrarse o se descentra al final de esta intervención. Parte de lo que estás defendiendo, que coincide exactamente con lo que yo defendería, es que la intervención tiene que volverse a la subcultura académica, que es otra subcultura, de

suerte que se produce aquí algún tipo de descentralización, algún tipo de desafío a nuestro propio sentido de la pericia. Mientras que, para John Hartley, la cuestión estriba quizá en intervenir como experto académico, manteniendo esa pericia en puesto seguro antes y después de cualquier intervención. [...]

HJ: Sin duda la academia tiene valiosas clases de pericia que se necesitan en una variedad de conversaciones en el momento actual, pero, para movilizar esa pericia, tiene que adoptar un lenguaje no sólo dirigido a otros académicos sino al público en general. Esto implica el replanteamiento de la retórica académica, así como el reconocimiento de que existen otras clases de pericia que también aportan algo a esa conversación. [...] El problema es que la academia se ha retirado de diálogos en los que debería participar.

Así pues, no es que devalúe totalmente el conocimiento académico; cuando me vuelvo hacia los fans y digo que podríamos aprender algo de ellos, no estoy diciendo que no sepamos nada. Algunos ven aquí un juego de suma cero, en el que los académicos tenemos todo el poder, o bien no tenemos ninguno.

MH: Antes he mencionado la obra de Ian Craib, y hay un capítulo divertidísimo en el libro *Experiencing Identity* (un libro que me encanta, por cierto), donde habla de la «psicodinámica de la teoría».[14] En él analiza las maniobras teóricas supuestamente lógicas, pero que, a su juicio, no tienen nada que ver con la racionalidad, sino con el afecto y los vínculos emocionales. Habla del «trabajo del hacha lógica», que es la necesidad de deshacerse de un argumento o posición amenazante que es demasiado complejo y que no encaja en las categorías culturales con las que se siente cómoda la gente. Es preciso librarse de estas complejas conjunciones. De ahí que en cuanto se encuentre un fallo lógico o un problema se rechace todo el conjunto.

Y esto parece suceder cuando intentamos avanzar más allá de una posición donde los fans son impotentes y los académicos son poderosos; si transgredimos estas cómodas asociaciones y sugerimos que los fans no son completamente impotentes ni los académicos totalmente poderosos, entonces esta posición ha de descartarse como excesivamente amenazadora. Cuando tú desafías en *Textual Poachers* los estereotipos sobre los

fans, también estás desafiando un sentido del académico que se define contra ese estereotipo, y otro tanto sucede si sugieres que los académicos deberían renunciar a parte de su pericia; una vez más, esto supone una amenaza a nuestra forma de vernos frente a quien está privado de nuestra pericia.

HJ: Creo que algunos de los cambios que propugno no suponen renunciar al poder, sino aceptar el poder y la responsabilidad, y ampliar la esfera de acción deshaciéndonos de esos rasgos negativos de la academia que nos impiden ejercer realmente el poder que legítimamente nos corresponde. [...]

Cuando comencé mi carrera, tenía una actitud tremendamente ambivalente hacia mi condición de académico, pues sentía esta enorme tensión entre el mundo académico y el mundo de los fans, y me sentía incómodo hablando desde la posición del académico, por tratarse de un espacio tan antagonista. En la medida en que la academia ha hecho las paces con el mundo de los fans y hemos cerrado la brecha entre ambas identidades, he llegado a sentirme mucho más cómodo en mi condición de académico, y he comenzado a redefinir el papel del académico en respuesta a otros sectores de la producción de conocimiento.

MH: Tu obra ha permitido que autores posteriores se revelen como fans y trabajen en cosas que les apasionan. La tarea que has llevado a cabo ha formado parte, en efecto, de un cambio en ciertos sectores de la academia, por lo que probablemente la gente no sienta hoy la misma tensión que tú sentiste ante la pregunta: ¿Qué significa ser un fan y un académico?

HJ: [...] En 1991, cuando se publicó *Poachers*, jamás imaginé que seguiría disponible una década después, y menos aún que se seguiría explicando activamente. No era fácil de imaginar para un joven profesor universitario. Veía *Poachers* como una obra provisional y tentativa. Pero, como antes decíamos, nos vemos arrastrados por una suerte de economía bíblica, y hoy hay quien cita mis palabras como si fueran bíblicas y tuvieran a sus espaldas esta enorme autoridad y certeza, como si las cosas que propuse tentativamente hubieran sido establecidas y demostradas de una vez por todas: todo cuanto has de hacer es citar a Jenkins, y se acabó la historia. Eso me horroriza; cuando lo oigo, me dan ganas de sacudir a esa gen-

te. Se trata de una obra escrita por un tipo al año de acabar en la escuela de posgrado. De acuerdo, resultó pionera y formuló unas cuantas preguntas importantes, pero no estaba grabada en piedra.

Desde entonces he escrito montones de páginas sobre las audiencias, pero la gente regresa casi siempre al momento de *Poachers*, que es históricamente específico en el desarrollo de este campo, la historia del mundo de los fans, y se sitúa en vísperas de la explosión de Internet en el mundo de los fans, que cambió de una u otra manera casi todo aquello de lo que hablo. Regresar a esa obra, como si fuese la herramienta adecuada para solucionar el momento presente sin tomar en consideración la comunidad de fans, el texto, el momento histórico, el medio de expresión..., ésa es mi peor pesadilla. ¡Libradme de mis amigos tanto como de mis enemigos! Haced nuevas preguntas, empujad en nuevas direcciones, cuestionad lo que dije, como haces en tu libro. No lo aceptéis a pie juntillas, pues no se trata de un texto bíblico. [...] En otras palabras, amigos, ¡buscaos la vida! [Risas.]

2. *Star Trek* repuesta, reinterpretada y reescrita
La escritura de los fans como caza furtiva textual

*Uno de mis primeros y más reproducidos ensayos, «*Star Trek *repuesta, reinterpretada y reescrita», sirvió de borrador para* Textual Poachers. *La idea de escribir sobre las culturas de los fans puede remontarse a la conmoción cultural que experimenté al ingresar en la escuela graduada en lo que hoy puede verse como un momento de transición en los estudios mediáticos estadounidenses. A mi llegada, el programa de estudios de comunicación de la Universidad de Iowa estaba dominado por el lenguaje del posicionamiento subjetivo y la manipulación ideológica asociado a la revista británica de cine* Screen. *Cuando me marché dos años después, el programa seguía absorbiendo el impacto de una visita de John Fiske, quien había introducido a mi cohorte en las perspectivas de la Escuela de Birmingham y en la investigación etnográfica de audiencias. Mi llegada me forzó a escribir el ensayo porque mis experiencias previas como fan no encajaban con lo que me estaban enseñando. La visita de Fiske me permitió escribirlo, porque su padrinazgo me brindaba un contexto en el cual lo que yo quería decir podría ser acogido con simpatía.*

Al releer hoy el ensayo, me llama la atención lo tarde que penetró en mi pensamiento el concepto de «caza furtiva»: se trataba de mi tercera

tentativa de crear un marco teórico, y muchos de los párrafos provienen de borradores previos. Los pasajes más citados fueron de los últimos que escribí. Como toda metáfora, la «caza furtiva» nos permitía ver ciertas cosas sobre el mundo de los fans y ofrecía una poderosa imagen alternativa frente a los estereotipos predominantes de los fans como consumidores pasivos e inocentones culturales. Sin embargo, también enmascaraba o distorsionaba ciertos aspectos significativos del fenómeno, centrándose en la frustración más que en la fascinación, alentando a los académicos a interpretar la ficción aficionada principalmente en términos políticos, y construyendo un mundo en el que productores y consumidores permanecen encerrados en permanente oposición. Mi obra más reciente se ha centrado más en las negociaciones o la colaboración, mientras las industrias mediáticas se aferran todavía a una concepción mal formulada y a menudo contradictoria de la participación del público.

Actualmente me descubro regresando al concepto de «economía moral» que atraviesa las secciones finales de este ensayo, pero que desapareció del propio Textual Poachers. *En ciertos casos, la economía moral del mundo de los fans justifica la apropiación activa de los contenidos mediáticos por parte de los fans; en otros, pone límites a lo que éstos pueden hacer con dichos contenidos. La economía moral hace equilibrios entre los deseos de la comunidad y su respeto por los derechos de los creadores. En el momento actual, esa economía moral está desgastada debido a la retórica y las prácticas hostiles de las compañías mediáticas, ansiosas por regular la cultura entre iguales. Las compañías podrían replantearse productivamente sus relaciones con sus consumidores, basándose en principios de legitimidad y reciprocidad más que de legalidad. A veces me causa estupor ver que se escribe sobre este ensayo como si siguiera siendo una descripción adecuada del mundo de los fans de* Star Trek. *¿Cómo podría serlo? Fue escrito antes de que se sintiera el impacto de Internet en la comunidad de fans, antes de la muerte de Gene Roddenberry y antes de* Star Trek: la nueva generación, *y, por supuesto, de las tres series televisivas posteriores. En los últimos quince años, todo cuanto aquí describí ha cambiado. La naturaleza de estos cambios puede vislumbrarse a través de los ensayos subsiguientes de esta compilación.*

*El artículo original, titulado «*Star Trek *Rerun, Reread, Rewritten» apareció por vez primera en* Critical Studies in Mass Communications *en junio de 1988.*

Supongamos que preguntamos: ¿qué fue de la Esfinge tras el encuentro con Edipo en su camino a Tebas?, ¿o cómo se sintió Medusa al verse en el espejo de Perseo justo antes de que éste la matara?

Teresa de Lauretis, *Alice Doesn't* (1982)*

¿Cómo se siente Uhura al no ascender?, ¿qué intenta hacer al respecto?, ¿cómo actúa ante una emergencia o un caso de acoso sexual? ¿Cuál fue la experiencia de Chapel en la facultad de medicina?, ¿cuál es su trabajo en el cuartel general de la Flota Estelar?, ¿cuál es su relación actual con Sarek y Amanda?

E. Osbourne, fan de *Star Trek* (1987)

A finales de diciembre de 1986, *Newsweek* celebró el vigésimo aniversario de *Star Trek* con un artículo de portada sobre los fans del programa, «los *trekkies*, a quienes nada les gusta más que ver una y otra vez los mismos 79 episodios».[1] El artículo de *Newsweek*, con su implacable interés por el consumo conspicuo y el comportamiento «infantil», y su lenguaje condescendiente y su petulante superioridad hacia toda actividad de los fans, es un ejemplo de manual de la representación estereotipada del mundo de los fans, que encontramos tanto en escritos populares como en la crítica académica: «Espera un momento: te están teletransportando a una de esas convenciones de *Star Trek*, donde los adultos se saludan con el saludo de los vulcanianos y ofrecen con tono reverente pagar cien dólares por la autobiografía de Leonard Nimoy» (pág. 66). Ilustrado con fotografías de una dependienta de librería de 66 años que responde al nombre de «Abuelita Trek» y a la que le encanta jugar con naves espaciales, de un hombre panzudo y con poco pelo vestido con un ajustado uniforme de la Federación, y de una mujer de mediana edad y con sobrepeso que lleva una buena capa de sombra de ojos y «orejas de Spock» hechas de goma, el artículo ofrece información morbosa sobre los fieles seguidores del programa. Se describe a los fans como «chiflados» (pág. 68) obsesionados con las trivialidades, los famosos y los coleccionables; como ineptos sociales, inadaptados culturales y locos; como «muchas mujeres con sobrepeso, muchas mujeres divorciadas y solteras» (pág. 68). [...]

* Trad. cast.: *Alicia ya no: feminismo, semiótica, cine*, Madrid, Cátedra, 1992. (*N. del t.*)

El fan constituye una categoría escandalosa en la cultura estadounidense contemporánea, que cuestiona la lógica mediante la cual otros organizan sus experiencias estéticas, y provoca una respuesta excesiva por parte de los comprometidos con los intereses de los productores textuales. Los fans parecen estar aterradoramente «fuera de control», son lectores indisciplinados, impenitentes y granujas. Rechazando la «distancia estética», los fans abrazan apasionadamente sus textos predilectos e intentan integrar las representaciones mediáticas en su propia experiencia social. Como carroñeros culturales, los fans reclaman obras que otros consideran basura sin ningún valor, viéndolas como una fuente de capital popular. Como niños rebeldes, los fans rehúsan leer respetando las reglas que les imponen sus maestros. Para el fan, la lectura se convierte en una especie de juego, que sólo sigue sus propias reglas flexiblemente estructuradas y genera sus placeres específicos.

Michel de Certeau ha caracterizado este tipo de lectura como «caza furtiva», una «incursión» impertinente en el «coto» literario que sólo coge aquello que se le antoja útil o placentero al lector: «Lejos de ser escritores [...], los lectores son viajeros; cruzan terrenos ajenos, como nómadas que cazan furtivamente atravesando campos que no escribieron, saqueando la riqueza de Egipto para su propio disfrute».[2] Certeau concibe la lectura popular como una serie de «avances y retiradas, tácticas y juegos con el texto» (pág. 175), como una suerte de bricolaje cultural mediante el cual los lectores fragmentan los textos y vuelven a reunir los fragmentos en función de su propio programa, salvando materiales encontrados para dar sentido a su propia experiencia social. Lejos de ver el consumo como imposición de significados al público, Certeau sugiere que el consumo implica el reciclaje de materiales textuales, «apropiándose o reapropiándose de ellos» (pág. 166).

Pero semejante conducta no puede ser aprobada; debe contenerse, ridiculizándola si fuera menester, pues desafía el concepto mismo de la literatura como una especie de propiedad privada que ha de ser controlada por los productores textuales y sus intérpretes académicos. Los ataques públicos a los fans mediáticos mantienen a raya a otros espectadores, volviendo incómoda para los lectores la adopción de estrategias tan «inapropiadas» de interpretación de los textos populares. [...] Semejantes representaciones aíslan a los fans potenciales de otros que comparten sus intereses y prácticas interpretativas, marginan las actividades relacionadas

con los fans desplazándolas fuera de la corriente dominante y tildándolas de indignas. Estos mismos estereotipos confirman a los escritores académicos la validez de sus interpretaciones de los contenidos del programa, lecturas hechas en conformidad con los protocolos críticos establecidos, y los libera de toda necesidad de entrar en contacto directo con los «enloquecidos» seguidores del programa.[3]

En este ensayo propongo una aproximación alternativa al mundo de los fans, que no percibe a los «trekkers» (como prefieren ser llamados) como inocentones culturales, inadaptados sociales o estúpidos consumidores, sino más bien como, en términos de Certeau, «cazadores furtivos» de significados textuales. Bajo los exóticos estereotipos fomentados por los medios de comunicación, yace un territorio ampliamente inexplorado de actividad cultural, una red subterránea de lectores y escritores que rehacen los programas a su imagen y semejanza. El mundo de los fans es un vehículo para que los grupos subculturales marginales (mujeres, jóvenes, gais y demás) exploren a cielo abierto sus intereses culturales en el seno de las representaciones dominantes; el reino de los fans es una forma de apropiación y relectura de los textos mediáticos al servicio de diferentes intereses, un modo de transformar la cultura de masas en cultura popular. [...] Para estos fans, *Star Trek* no es simplemente algo que pueda releerse; es algo que puede y debe reescribirse para que responda mejor a sus necesidades, para convertirlo en un mejor productor de significados y placeres personales.

Ninguna noción legalista de la propiedad literaria puede constreñir adecuadamente la rápida proliferación de significados que rodean un texto popular. Pero existen otras constricciones, constricciones éticas y reglas autoimpuestas, decretadas por los fans, sea a título individual o como parte de una comunidad mayor, en respuesta a la necesidad que sienten de legitimar su poco ortodoxa apropiación de textos de los medios masivos. E. P. Thompson ha sugerido que los líderes campesinos de los siglos XVIII y XIX, los cazadores furtivos históricos tras la oportuna metáfora de Certeau, respondían a una suerte de «economía moral», un conjunto informal de normas consensuales, que justificaban su levantamiento contra los terratenientes y recaudadores de impuestos en términos de una restauración de un orden preexistente que estaba siendo corrompido por sus supuestos protectores.[4] Análogamente, los fans no suelen atribuirse el papel de furtivos sino de partidarios del régimen, que resca-

tan elementos esenciales del texto originario, de los que habrían hecho mal uso quienes controlan los derechos de autor de los materiales del programa. Respetando la propiedad literaria incluso cuando tratan de apropiarse de ella para su propio uso, estos fans se vuelven furtivos reacios, vacilantes en su relación con el texto del programa, inseguros respecto del grado de manipulación que pueden llevar a cabo «legítimamente» sobre sus materiales, vigilándose mutuamente para evitar «abusos» en su licencia interpretativa, mientras deambulan por un terreno minado de confusiones y contradicciones. [...]

Fans lectores / fans escritores

La popularidad de *Star Trek* ha motivado un vasto repertorio de producciones culturales, adaptaciones creativas de materiales del programa que van de los juegos infantiles de patio hasta los juegos interactivos para adultos, de las labores de aguja a los elaborados disfraces, de las fantasías privadas a los programas informáticos y la producción de vídeos domésticos. Esta capacidad para transformar la reacción personal en interacción social, la cultura del espectáculo en cultura participativa, es una de las características centrales del mundo de los fans. Uno no llega a ser un «fan» siendo un espectador habitual de un programa determinado, sino traduciendo su seguimiento del programa en algún tipo de actividad cultural, compartiendo con los amigos sentimientos y pensamientos sobre los contenidos del programa, haciéndose miembro de una «comunidad» de fans con intereses compartidos. Para los fans, el consumo suscita espontáneamente la producción, la lectura genera la escritura, hasta que los términos parecen lógicamente inseparables [...]

Muchas fans describen su ingreso en el mundo de los fans como un movimiento desde el aislamiento social y cultural doblemente impuesto sobre ellas como mujeres dentro de una sociedad patriarcal y como buscadoras de placeres alternativos dentro de las representaciones mediáticas dominantes, hacia una participación cada vez más activa en una «comunidad» receptiva a sus producciones culturales, una «comunidad» en cuyo seno pueden experimentar un sentimiento de «pertenencia». [...] Algunos fans se sienten progresivamente atraídos desde las interacciones íntimas con otros que viven cerca de ellos hacia la participación en una red más

extensa de fans que acuden a convenciones regionales, nacionales e incluso internacionales de ciencia ficción. [...]

Para algunas mujeres, atrapadas en empleos mal remunerados o en la esfera socialmente aislada del ama de casa, la participación en una red (inter)nacional de fans garantiza un grado de dignidad y respeto por lo demás ausente. Para otros, el reino de los fans ofrece un campo de entrenamiento para el desarrollo de habilidades profesionales y una válvula de escape para impulsos creativos constreñidos por su vida laboral. El argot de los fans traza un marcado contraste entre lo «mundano» (el reino de la experiencia cotidiana y/o quienes moran exclusivamente en ese espacio) y el reino de los fans, una esfera alternativa de experiencia cultural que devuelve la emoción y la libertad que han de reprimirse para funcionar en la vida ordinaria. Un fan escribe: «Lo mundano no es sólo lo propio de la vida cotidiana, sino también un término empleado para describir la estrechez de miras, la mezquindad, el carácter sentencioso, la conformidad y una naturaleza superficial y ridícula. Es un término usado por personas que se sienten muy alienadas de la sociedad».[5] Ingresar en el reino de los fans supone «escapar» de lo «mundano» para entrar en lo maravilloso. [...]

Transcurridos más de veinte años desde que se emitiera *Star Trek* por vez primera, la escritura de los fans ha alcanzado un estatus semiinstitucional. Las revistas de fans, a veces mecanografiadas, fotocopiadas y grapadas, otras veces impresas en *offset* y comercialmente encuadernadas, se distribuyen por correo y se venden en convenciones, alcanzando frecuentemente un público internacional. [...] *Datazine*, una de las varias revistas que sirven de centro de referencia para la información sobre fanzines, enumera unas ciento veinte publicaciones basadas en *Star Trek* actualmente en distribución. Aunque las publicaciones para fans pueden adoptar formas variadas, los fans suelen dividirlas en dos categorías fundamentales: «letterzines», que publican artículos breves y cartas de fans sobre temas relacionados con sus programas favoritos, y «fictionzines», que publican breves relatos, poemas y novelas sobre los personajes y conceptos del programa.[6] [...]

Es importante distinguir entre estos materiales generados por los fans y las obras producidas comercialmente, tales como la serie de novelas de *Star Trek* publicadas por Pocket Books bajo la supervisión oficial de Paramount, el estudio que posee los derechos de los personajes de *Star Trek*. Los fanzines no tienen autorización alguna de los productores del progra-

ma, y se enfrentan de hecho a la constante amenaza de acción legal por su manifiesta violación de los derechos de propiedad de la productora sobre los personajes y conceptos del programa. Paramount ha tendido a tratar las revistas de fans con una benévola negligencia siempre y cuando se difundan sin ánimo de lucro. Es sabido que el productor Gene Roddenberry y muchos de los miembros del reparto han hecho sus contribuciones a estas revistas. Bantam Books publicó incluso varias antologías que exhibían la obra de los fans escritores.[7] [...]

Lectoras y escritoras

La escritura de los fans mediáticos es una respuesta casi exclusivamente femenina a los textos de los medios de comunicación de masas.[8] Los hombres participan activamente en una amplia gama de actividades relacionadas con los fans, especialmente los juegos interactivos y los comités organizadores de congresos, roles coherentes con las normas patriarcales que relegan típicamente el combate (incluso las fantasías de combates) y la autoridad organizativa a la esfera «masculina». Los fans escritores mediáticos y los lectores de fanzines, sin embargo, son casi siempre femeninos. Camille Bacon-Smith calcula que más del 90 % de los fans escritores mediáticos son femeninos.[9] El mayor porcentaje de participación masculina lo encontramos en los «letterzines», como *Comlink* y *Treklink*, y en las revistas de no ficción, como *Trek*, que publican ensayos especulativos sobre aspectos del «universo» del programa; los hombres pueden sentirse cómodos participando en las discusiones sobre las tecnologías del futuro o el estilo de vida militar, pero no considerando la sexualidad vulcaniana, la infancia de McCoy o la vida amorosa de Kirk.

¿A qué obedece este predominio de las mujeres dentro de la comunidad de fans escritores mediáticos? Las investigaciones sugieren que hombres y mujeres han sido socializados para leer con diferentes propósitos y de diferentes maneras. David Bleich pidió a un grupo mixto de estudiantes universitarios que comentase, siguiendo el método de la asociación libre, un corpus de obras literarias canónicas. Su análisis de las respuestas sugería que los hombres se centraban principalmente en la organización narrativa y el propósito del autor, en tanto que las mujeres dedicaban más energías a la reconstrucción del mundo textual y a la comprensión de los

personajes. Bleich escribe: «Las mujeres entran en el mundo de la novela, la conciben como algo que está ahí con tal propósito; los hombres ven la novela como el resultado de la acción de alguien y construyen su significado o su lógica en esos términos».[10] En un estudio relacionado, Bleich pidió a unos ciento veinte estudiantes de primer año de la Universidad de Indiana que contasen de la forma más completa y precisa posible la historia de William Faulkner «Barn Burning» («El granero en llamas»), y volvió a apreciar diferencias sustanciales entre hombres y mujeres:

> Los hombres contaban la historia como si se tratara de exponer una estructura o cadena de información simple y clara: éstos son los principales personajes, ésta es la acción principal, esto es lo que sucedió. [...] Las mujeres exponían la narración como si se tratara de una atmósfera o una experiencia (pág. 256).

Bleich descubrió asimismo que las mujeres estaban más dispuestas a disfrutar improvisando con el contenido de la historia y haciendo inferencias sobre las relaciones entre los personajes que las llevaban mucho más allá de la información explícitamente contenida en el texto. Estos datos sugieren poderosamente que la práctica de la escritura de los fans, la compulsión por expandir las especulaciones sobre los personajes y acontecimientos de la historia más allá de las fronteras textuales se basan más en los tipos de estrategias interpretativas propias de lo «femenino» que de lo «masculino».

Las observaciones de Bleich brindan sólo una explicación parcial, toda vez que no explican totalmente por qué muchas mujeres hallan necesario ir más allá de la información narrativa, a diferencia de la mayoría de los hombres. [...] Los textos escritos por y para hombres producen fáciles placeres a sus lectores masculinos, pero puede que no provoquen el placer femenino. Para disfrutar plenamente el texto, las mujeres se ven forzadas a practicar una suerte de travestismo intelectual —identificándose con los personajes masculinos en oposición a sus propias experiencias culturales, o construyendo textos alternativos no escritos mediante sus ensoñaciones o mediante su interacción oral con otras mujeres— que les permita explorar sus propios intereses narrativos. Esta necesidad de recuperar intereses femeninos desde los márgenes de los textos «masculinos» genera interminables especulaciones que transportan al lector mucho más allá de las

fronteras textuales hasta el ámbito de la intertextualidad. Mary Ellen Brown y Linda Barwick han mostrado cómo el cotilleo femenino sobre las telenovelas inserta contenidos de los programas en una cultura oral femenina ya existente.[11] La escritura de los fans representa el siguiente paso lógico en este proceso cultural: la transformación de los textos orales alternativos en una forma más tangible, la traducción de las especulaciones verbales a obras escritas que pueden compartirse con un círculo más amplio de mujeres. Para llevar esto a cabo, su estatus debe cambiar; estas mujeres pasan de ser simples espectadoras a productoras de textos.

Al igual que el cotilleo de las mujeres en torno a las telenovelas asume un puesto dentro de una cultura oral femenina preexistente, la escritura de las fans adopta formas y funciones tradicionales de la cultura literaria femenina. Cheris Kramarae ha rastreado la historia de los esfuerzos de las mujeres por «hallar formas de expresarse ajenas a los modos de expresión dominantes usados por los hombres», con el fin de sortear las estrategias interpretativas ideológicamente construidas de los géneros literarios masculinos. Kramarae concluye que las mujeres han encontrado el mayor espacio para explorar sus sentimientos e ideas en las cartas y diarios que circulan privadamente y en los proyectos de escritura colectiva.[12] Análogamente, Carroll Smith-Rosenberg ha analizado los modos en que el intercambio de cartas permitía a las mujeres decimonónicas mantener vínculos íntimos con otras mujeres, incluso cuando estaban separadas por grandes distancias geográficas y aisladas en los angostos confines del matrimonio victoriano. Estas cartas proporcionaban un vehículo encubierto mediante el que las mujeres podían explorar sus intereses comunes e incluso burlarse de los hombres.[13] [...]

La escritura de las fans —con su circulación mayormente por correo, su marketing consistente sobre todo en el boca a boca, su frecuente construcción colectiva de «universos» de fantasía y su tono de confesión— sigue claramente esa misma tradición y desempeña algunas de esas mismas funciones. Los personajes prefabricados de la cultura popular brindan a estas mujeres un conjunto de referencias comunes que pueden contribuir a facilitar la discusión de sus experiencias y sus sentimientos similares con otras con las que pueden no haber tenido contacto directo. Se basan en estos puntos de referencia compartidos para abordar muchos de los mismos temas que preocupaban a las mujeres del siglo XIX: la religión, los roles de género, la sexualidad, la familia y la ambición profesional.

¿Por qué *Star Trek*?

Mientras que la mayoría de los textos en una cultura dominada por los hombres suscitan potencialmente algún tipo de contratexto femenino, sólo ciertos programas han generado el tipo de respuestas escritas prolongadas característico del mundo de los fans mediáticos. ¿Por qué, entonces, la mayor parte de la escritura de los fans se ha centrado en la ciencia ficción, que Judith Spector ha caracterizado como un «género que [...] [ha sido hasta fechas recientes] hostil hacia las mujeres», un género «de, para y sobre hombres de acción»?[14] ¿O en torno a otros similares (las series policiacas, los dramas de detectives o los *westerns*) que han representado el dominio tradicional de lectores varones? ¿Por qué luchan estas mujeres por recuperar una tierra aparentemente tan estéril, cuando hay tantos otros textos que reflejan de manera más tradicional los intereses «femeninos», y que las críticas mediáticas feministas están tratando de recuperar para su causa? En resumidas cuentas, ¿por qué *Star Trek*?

Obviamente, ningún factor aislado puede dar cuenta adecuadamente de todos los fanzines, una forma literaria que implica necesariamente la traducción de textos mediáticos homogéneos a una pluralidad de respuestas personales y subculturales. No obstante, una explicación parcial podría ser que los textos tradicionalmente «femeninos» (la telenovela, la novela romántica popular, el «retrato de mujer») no precisan tanta reelaboración como la ciencia ficción y los *westerns* para acomodarse a la experiencia social de las mujeres. La resistencia de tales textos a la reconstrucción feminista puede requerir una mayor inversión de esfuerzo creativo y, por ende, puede empujar a las mujeres hacia una reelaboración más exhaustiva de materiales de programas que los textos llamados femeninos, los cuales pueden asimilarse o negarse con más facilidad.

Otra explicación sería que estos textos «femeninos» satisfacen, al menos parcialmente, los deseos de las mujeres tradicionales, pero no responden a las necesidades de mujeres más orientadas profesionalmente. De hecho, la fascinación particular de estas mujeres por *Star Trek* parece arraigada en el modo en que el programa sugeriría placeres femeninos no tradicionales, y una implicación mayor y más activa de las mujeres en la aventura de los viajes espaciales profesionales, aunque finalmente incumplía esas promesas. La igualdad sexual era un ingrediente esencial de la optimista visión del futuro del productor Gene Roddenberry. Una mujer,

Número Uno (Majel Barrett), figuraba originalmente en la lista de candidatos para ser el segundo de a bordo del *Enterprise*. Los ejecutivos de la cadena, sin embargo, combatieron sistemáticamente los esfuerzos por romper con los estereotipos «femeninos» tradicionales, temerosos de la alienación de los miembros más conservadores de la audiencia.[15] «Número Uno» fue retirada tras el programa piloto, pero, a lo largo de la serie, se eligió con frecuencia a mujeres para trabajos no tradicionales, desde comandantes romulanos hasta especialistas en armamento. Aunque fuese a regañadientes, las cadenas ofrecían a las mujeres un futuro, una «frontera final» que las incluía.

Las fans escritoras, sin embargo, expresan frecuentemente insatisfacción con estas caracterizaciones de las mujeres en los episodios. En palabras de la fan escritora Pamela Rose (1977): «Cuando una mujer es una estrella invitada en *Star Trek*, nueve de cada diez veces tiene algún problema».[16] Rose advierte que a estos personajes femeninos se les han concedido posiciones de poder en el programa sólo para demostrar, mediante su conducta errática y dominada por las emociones, que las mujeres son incapaces de desempeñar esos roles. Otra fan escritora, Toni Lay, expresaba sus sentimientos contradictorios respecto de la visión social de *Star Trek*:

> En ciertos sentidos se adelantaba a su tiempo, como al mostrar que una tripulación caucásica, íntegramente estadounidense y masculina no era la única posibilidad para los viajes espaciales. No obstante, el programa era desgraciadamente deficiente en otros aspectos, y en particular en el trato dispensado a las mujeres. La mayor parte del tiempo, a las mujeres se las llamaba «chicas». Y jamás se mostraba a las mujeres en una posición de autoridad a menos que fuesen extraterrestres como Deela, T'Pau, Natira, Sylvia, etc. Era como si el programa dijese: «La igualdad de oportunidades está bien para sus mujeres, pero no para nuestras chicas».[17]

Lay declara que se sentía «anonadada» por la reiterada incapacidad de la serie y los largometrajes subsiguientes de asignar a la teniente Penda Uhura tareas de mando acordes con su rango: «Cuando las cosas se ponen feas, los duros dejan atrás a las mujeres» (pág. 15). Sostiene que Uhura y los demás personajes femeninos deberían haber tenido la oportunidad de demostrar lo que eran capaces de hacer al enfrentarse al mismo tipo de

problemas que sus homólogos varones superaban con tanto heroísmo. La constante disponibilidad de los episodios originales mediante reposiciones y los cambios en el estatus de las mujeres en la sociedad estadounidense a lo largo de las dos últimas décadas sólo han hecho más difíciles de aceptar estas promesas incumplidas, exigiendo esfuerzos cada vez mayores para reestructurar el programa en aras de la producción de placeres apropiados al contexto de recepción actual.

De hecho, muchas fans escritoras se autodefinen como «reparadoras del daño» causado por el trato incoherente, y a menudo degradante, dispensado por el programa a sus personajes femeninos. Jane Land, por ejemplo, describe su novela aficionada *Kista* como «un intento de rescatar uno de los personajes femeninos de *Star Trek* [Christine Chapel] de un caso de necedad artificialmente impuesta».[18] Prometiendo mostrar «cómo no fue jamás el futuro», *The Woman's List*, un fanzine recientemente fundado de orientación explícitamente feminista, ha hecho un llamamiento a «la exploración de todo el espectro de posibilidades para las mujeres, incluyendo mujeres de color, lesbianas, mujeres de culturas extrañas y mujeres de todas las edades y condiciones». Sus editores reconocen que su proyecto de publicación pasa necesariamente por contar el tipo de historias cuya emisión fue bloqueada por la política de la cadena cuando se produjo originalmente la serie. Un folleto publicitario de esta publicación explica:

> Confiamos en plantear y explorar esas cuestiones que los censores de la cadena, el género televisivo y las normas predominantes en aquel momento hacían difícil abordar. Creemos que tanto la naturaleza de la interacción humana y las costumbres sexuales como la estructura de las familias y las relaciones habrán cambiado para el siglo XXIII, y nos interesa explorar estos cambios.

Contar tales historias requiere despojarse de los rasgos estereotípicamente femeninos. Los personajes de la serie deben reconceptualizarse de formas que sugieran motivaciones e intereses ocultos insospechados hasta la fecha. Han de reconfigurarse en modelos genuinamente feministas. Mientras que, en la serie, Chapel se define casi exclusivamente en función de su pasión no correspondida por Spock y su sumisión profesional al doctor McCoy, Jane Land la representa como una mujer celosa de su in-

dependencia, capaz de aceptar el amor sólo en sus propios términos, dispuesta a perseguir sus ambiciones dondequiera que la lleven, y sin pelos en la lengua en sus respuestas a las actitudes condescendientes de la tripulación. C. A. Siebert ha llevado a cabo una operación similar con el personaje de la teniente Uhura, como puede sugerir este pasaje de una de sus historias:

> Había muy pocos hombres como Spock, que la vieran como una persona. Hasta el capitán Kirk, se decía sonriendo, especialmente el capitán Kirk, la veía primero como una mujer. Le permitía hacer ciertas cosas, mas sólo porque así lo exigía la disciplina militar. Ante cualquier peligro, trataba de protegerla. [...] Uhura sonrió con tristeza, seguiría siendo como hasta entonces, por fuera un juguete femenino, por dentro una mujer competente y humana.[19]

Siebert intenta resolver aquí la aparente contradicción creada en el texto de la serie por el estatus oficial de Uhura como mando militar y sus constantes muestras de «fragilidad femenina». La situación de Uhura, sugiere Siebert, es característica del modo en que las mujeres se ven obligadas a enmascarar su competencia real tras el amaneramiento tradicionalmente «femenino», en un mundo dominado por las asunciones patriarcales y la autoridad masculina. Rehabilitando de esta guisa el personaje de Uhura, Siebert ha construido un vehículo mediante el cual puede documentar las formas manifiestas y sutiles de discriminación sexual a las que se enfrenta una mujer ambiciosa y decidida a luchar por un puesto de mando en la Flota Estelar (o, para el caso, en la sala de juntas de una compañía del siglo XX).

Las fans escritoras como Siebert, Land y Karen Bates (cuyas novelas exploran la evolución del matrimonio de Chapel y Spock a través de muchos de los problemas con que se encuentran las parejas actuales al hacer juegos malabares para intentar compatibilizar las exigencias profesionales y familiares)[20] hablan directamente a las preocupaciones de las mujeres profesionales como no logran hacerlo las obras más tradicionalmente «femeninas».[21] Estas autoras crean situaciones en las que Chapel y Uhura deben superar heroicamente los mismos tipos de obstáculos a los que se enfrentaban sus homólogos varones en los textos originales, y abordan directamente con bastante frecuencia las clases de problemas personales y

profesionales propios de las mujeres trabajadoras. La novela aficionada de Land, *Demeter,* resulta ejemplar en su tratamiento de la vida profesional de su personaje principal, la enfermera Chapel.[22] Land combina con destreza secuencias de acción con debates acerca de las relaciones de género y la discriminación profesional, imágenes de decisiones de mando con retazos íntimos del matrimonio de Spock y Chapel. Una tripulación íntegramente femenina, capitaneada por Uhura y Chapel, es enviada a una misión a una colonia espacial feminista y separatista, sitiada por una banda de narcotraficantes intergalácticos, que ven la violación como un deporte «varonil». Al ayudar a los colonos a dominar a sus potenciales agresores, las mujeres tienen por fin la oportunidad de demostrar su competencia profesional en el frente, forzando al capitán Kirk a reconsiderar algunas de sus políticas de mando. *Demeter* plantea significativas cuestiones acerca de las posibilidades de interacción entre hombres y mujeres al margen de la dominación patriarcal. El encuentro de diversas culturas planetarias que representan filosofías y organizaciones sociales alternativas, maneras alternativas de abordar los mismos debates esenciales en torno a las diferencias sexuales, permite una exploración de largo alcance de las actuales relaciones de género.

Cambio de género: de la «ópera espacial» a la telenovela

Si obras como *Demeter* constituyen fascinantes prototipos para una nueva variedad de literatura popular feminista, frecuentemente se mueven dentro de convenciones tomadas tanto de *Star Trek* como de formas de cultura de masas más tradicionalmente «femeninas». Para empezar, las fans perciben los episodios individuales como contribuciones al gran texto del programa. En consecuencia, las historias de las fans suelen seguir el formato de un serial, en lugar de funcionar como una serie de obras cerradas en sí mismas. Tania Modleski ha mostrado los modos en que el formato de serial de buena parte de la ficción femenina, especialmente de las telenovelas, responde a los ritmos de la experiencia social de las mujeres.[23] La inestable financiación característica del modo de producción del fanzine, la predilección de las escritoras por embarcarse en interminables especulaciones acerca de los contenidos del programa y por revisar continuamente su comprensión del mundo textual, amplifica la tendencia de la

ficción femenina a posponer la resolución, transformando *Star Trek* en una «historia interminable». La ficción de las fans progresa a través de una serie de digresiones a medida que las nuevas especulaciones llevan a las autoras a interrumpir el avance de sus crónicas para introducir acontecimientos que «deben haber ocurrido» antes del comienzo de sus historias, o a incorporar tramas secundarias, que las apartan del movimiento principal de la cadena de acontecimientos. [...]

Por otra parte, este tipo de estrategia de lectura y escritura presta más atención al curso de las relaciones entre los personajes que a elementos más puntuales de la trama. La veterana fan escritora Jacqueline Lichtenberg ha resumido la diferencia: «Los hombres quieren un problema físico con acción física que conduce a una resolución física. Las mujeres quieren un problema psicológico con acción psicológica conducente a una resolución psicológica».[24] Estas mujeres expresan un deseo de narraciones que se concentren en las relaciones entre los personajes y las exploren de una manera «realista» o «madura», más que en términos puramente convencionales, historias que son «verdaderas» y «creíbles», no «empalagosas» o «dulzonas». Las fans escritoras buscan satisfacer estas exigencias mediante su propia versión de ficción de *Star Trek*, escribir la clase de historias que ellas y otras fans desean leer.

El resultado es una suerte de cambio de género, la relectura/reescritura de la «ópera espacial» como un tipo exótico de novela romántica (y, a menudo, la reconceptualización de la propia novela romántica como ficción feminista). Los fanzines rara vez publican exclusivamente historias de acción que glorifiquen las victorias del *Enterprise* sobre la alianza entre los klingons y los romulanos, su conquista de seres extraterrestres, su reestructuración de los gobiernos planetarios o su reparación de fallos potenciales en las nuevas tecnologías, pese al predominio de tales tramas en los episodios originales. Cuando aparecen estos elementos, suelen evocarse como un trasfondo sobre el que se desarrollan los más típicos romances o las historias centradas en las relaciones, o como una prueba que permite a las protagonistas demostrar sus destrezas profesionales. En este terreno, estas fans escritoras se inspiran en las autoras feministas de ciencia ficción, entre las que figuran Joanna Russ, Marion Zimmer Bradley, Zenna Henderson, Marge Piercy, Andre Norton y Ursula Le Guin, cuyo ingreso en el género contribuyó a redefinir las expectativas del lector respecto de la ciencia ficción, empujando el género hacia un interés cada vez mayor

por las ciencias «blandas» y las preocupaciones sociológicas, y hacia la atención creciente a las relaciones interpersonales y los roles de género.[25] *Star Trek*, producida en un período en el que los intereses «masculinos» dominaban todavía la ciencia ficción, se reconsidera a la luz de la más reciente y feminista orientación del género, llegando a ser menos un programa sobre las luchas del *Enterprise* contra la alianza de klingons y romulanos, y más un examen de los esfuerzos de los personajes por afrontar los conflictos entre las necesidades emocionales y las responsabilidades profesionales.

Al enfrentarse a una «ópera espacial» tradicionalmente «masculina», las mujeres deciden interpretarla en su lugar como un tipo de ficción femenina. Al construir sus propias historias sobre los personajes de la serie, se vuelven frecuentemente hacia las fórmulas más familiares y cómodas de la telenovela, la novela romántica y la novela feminista de iniciación, en busca de modelos de técnica narrativa. Aunque los propios fans suelen desestimar estos géneros por centrarse excesivamente en cuestiones «mundanas», la influencia de estos materiales puede ser difícil de evitar. Cuando las fans intentan reconstruir los «contratextos» femeninos que existen en los márgenes de los episodios originales de la serie, en el proceso reorientan la serie en torno a los intereses tradicionalmente «femeninos» y las actuales preocupaciones feministas, en torno a la sexualidad y la política de género, en torno a la religión, la familia, el matrimonio y el romance.

Las primeras historias de muchas fans adoptan la forma de fantasías románticas acerca de los personajes de la serie, y frecuentemente incluyen la inserción de versiones glorificadas de sí mismas en el mundo de la Flota Estelar. A título de ejemplo, un relato de Bethann, «The Measure of Love» («La medida del amor»), trata de una joven, recién transferida al *Enterprise*, que tiene un romance con Kirk:

> Aquella noche fuimos a cenar. Hasta entonces, estaba segura de que él jamás se había fijado en mí. Sentada a la mesa frente a él, advertí lo vivo que estaba ese hombre. Había soñado con él, pero nunca imaginé que mis esperanzas pudieran hacerse realidad. Pero aquello era real, no se trataba de un sueño. Sus ojos eran intensos, pero brillaban de un modo divertido. «Capitán...»
>
> «Llámame Jim».[26]

Su romance con Kirk llega a un abrupto final cuando la joven se traslada a otra nave sin contarle al capitán que lleva un hijo suyo, porque no quiere que su amor interfiera con la carrera de éste.

Las fans son con frecuencia sumamente críticas con estos relatos bautizados como «historias de la teniente Mary Sue», que cierta autora tildó de «fantasías de jovencitas fanáticas»,[27] debido a su autoindulgencia, su estilo narrativo a menudo trillado, sus tramas convencionales y sus violaciones de las caracterizaciones establecidas. Al reconstruir *Star Trek* como una novela romántica popular, estas jóvenes han transformado a los personajes femeninos de la serie en heroínas románticas tradicionales, en «mujeres intensa y exclusivamente interesadas en ellas mismas y en sus necesidades».[28] Pero muchas fans escritoras están más interesadas en lo que sucede cuando este ideal romántico se enfrenta a un mundo que sitúa el deber profesional por encima de las necesidades personales, cuando hombres y mujeres deben conciliar de alguna forma sus carreras y su matrimonio en un confuso período de cambiantes relaciones de género. La veterana fan escritora Kendra Hunter escribe: «Kirk no se va a marchar con nadie al ponerse el sol porque está entregado en cuerpo y alma al *Enterprise*».[29] La editora de *Treklink* Joan Verba comenta: «Personajes normalmente tan sensatos como Kirk y Spock nunca hablarán de ningún personaje creíble con excesiva efusión como una típica Mary Sue».[30] Tampoco son propensas las mujeres del mañana a poner a un hombre, ni siquiera a Jim Kirk, totalmente por encima de cualquier otro interés.

Una parte de las más sofisticadas creaciones de ficción de los fans, aunque en absoluto todas ellas, adopta la forma de la novela romántica. Tanto Radway como Modleski se percatan de la obsesión de las novelas románticas populares con una semiótica de la masculinidad, con la necesidad de interpretar los estados emocionales frecuentemente reprimidos de los hombres a partir de los signos sutiles de los gestos y expresiones externos. La fría lógica del vulcaniano, el deseo de suprimir toda señal de emoción, hace a Spock y a su padre Sarek especialmente fértiles para tales interpretaciones. Consideremos este pasaje de *Full Moon Rising*, de Jean Lorrah:

> La intensa sensualidad que veía en él [Sarek] sugería en otros sentidos una sexualidad oculta. Ella [Amanda] lo había advertido todo, desde su forma de apreciar la belleza de una noche iluminada por la luna o de un zafiro de-

> licadamente tallado, hasta el modo en que sus recias manos acariciaban la suave cubierta de piel del libro que ella le había regalado. [...] Ese increíble control en el que ella no lograba penetrar. A veces él le permitía deliberadamente atravesarlo, como había hecho esa misma noche, pero, si lograra hacerle perder el control, jamás sería capaz de perdonarla.[31]

En los escritos de Lorrah, la extrañeza de la cultura vulcaniana se convierte en metáfora de las muchas cosas que separan a los hombres de las mujeres, de los factores que obstaculizan la plena intimidad dentro del matrimonio. Describe su ficción como la historia de «dos personas que difieren física, mental y emocionalmente pero que, sin embargo, se las arreglan para formar un matrimonio muy bueno» (pág. 2). Mientras que el autocontrol de los vulcanianos sugiere la esterilidad emocional de la masculinidad tradicional, su sexualidad extraterrestre permite a Lorrah proponer alternativas. Sus vulcanianos encuentran «ilógica» la desigualdad sexual, y apenas toleran diferencias en el trato de hombres y mujeres, una asunción compartida por muchas fans escritoras. Además, la fusión mental de los vulcanianos garantiza un grado de intimidad sexual y emocional desconocido en la Tierra. Los hombres vulcanianos emplean incluso este poder para mitigar los dolores de parto de las mujeres y para compartir la experiencia del alumbramiento. Sus extensos escritos sobre el romance de varias décadas entre los padres de Spock, Amanda y Sarek, representan un enorme esfuerzo por construir una utopía feminista, por proponer una redefinición del matrimonio tradicional con el fin de satisfacer las necesidades personales y profesionales tanto de los hombres como de las mujeres.

Frecuentemente, las fórmulas de ficción de la novela romántica popular se ven atemperadas por las experiencias sociales comunes de las mujeres como amantes, esposas y madres bajo el patriarcado. En las novelas de Karen Bates, la enfermera Chapel debe afrontar y superar sus sentimientos de abandono y celos durante esos largos períodos en que su esposo, Spock, está totalmente absorto en su trabajo. Consideremos este pasaje de *Starweaver Two*:

> El patrón se había repetido tantas veces que había arraigado. [...] Pasaban días sin que se cruzasen una sola palabra, debido a las horas que él se entregaba a sus ordenadores. Sus turnos apenas coincidían, y las pocas horas que podrían estar juntos desaparecían por una u otra razón (pág. 10).

Lejos de un romance idílico, los personajes de Bates se esfuerzan por que su matrimonio funcione en un mundo donde la profesión lo es todo y lo personal cuenta relativamente poco. La versión de Jane Land del matrimonio de Chapel y Spock se complica al existir hijos que deben permanecer en casa bajo el cuidado de Sarek y Amanda, mientras sus padres prosiguen sus aventuras espaciales. En una escena, Chapel confiesa a una amiga andoriana sus confusos sentimientos sobre esta situación: «Me paso la vida contraponiendo las necesidades de los niños a las mías y a las de Spock, y en todo momento sé que alguien sale malparado» (pág. 27).

Mientras que algunos fans varones tachan estos géneros de ficción de aficionadas de «telenovelas protagonizadas por Kirk y Spock»,[32] estas mujeres creen estar creando «telenovelas» con una diferencia: «telenovelas» que reflejan una visión feminista. En palabras de C. A. Siebert: «Escribo relatos eróticos para mí misma y para otras mujeres que no se contentarán con ser menos que humanas».[33] Siebert sugiere que sus historias sobre la teniente Uhura y su lucha por el reconocimiento y el romanticismo en una Flota Estelar dominada por los hombres le han ayudado a resolver sus propios sentimientos contradictorios en un mundo de relaciones de género cambiantes, y a explorar dimensiones ocultas de su propia sexualidad. Mediante su literatura erótica, confía en alimentar en otras mujeres la conciencia de la necesidad de luchar contra las normas patriarcales arraigadas. A diferencia de sus homólogas en las novelas románticas de Harlequin, estas mujeres se niegan a aceptar el matrimonio y el amor de un hombre como meta primordial. Antes bien, estas historias alientan resoluciones que permitan a Chapel y a Uhura lograr tanto la promoción profesional como la satisfacción personal. A diferencia de casi todas las demás modalidades de ficción popular, los relatos de los fanzines exploran con frecuencia la maduración de las relaciones más allá de los votos nupciales, concibiendo el matrimonio como continuamente abierto a nuevas aventuras, nuevos conflictos y nuevos descubrimientos.

La escritura de las fans es una literatura reformista, no revolucionaria. Las mujeres siguen reconociendo su necesidad de compañía masculina, de hombres que se preocupen por ellas y las hagan sentirse especiales, si bien demandan que estas relaciones se planteen en otros términos. La enfermera Chapel de Jane Land, que en *Demeter* se siente tanto fascinada como rechazada por la colonia separatista feminista, refleja estas reacciones ambiguas y a veces contradictorias de las mujeres hacia formas más radica-

les de feminismo. A la postre, Chapel reconoce la necesidad potencial de semejante lugar, de un «espacio propio», pero ve un mayor potencial en la consecución de una relación más liberadora entre hombres y mujeres. Aprende a cultivar la autosuficiencia, pero escoge compartir su vida con su marido, Spock, y lograr una comprensión más profunda de sus diferentes expectativas con respecto a su relación. Cada escritora intenta resolver a su manera estas preocupaciones, pero la mayoría logra un cierto compromiso entre las necesidades de independencia y autosuficiencia de las mujeres por una parte, y sus necesidades de romanticismo y compañía por la otra. Si bien esto no constituye una ruptura radical con la fórmula de la novela romántica, sí que representa una reformulación progresiva de esa fórmula que alienta una redefinición gradual de los papeles de género existentes en el matrimonio y en el trabajo.

«El camino correcto»: la «economía moral» de las obras de ficción de los fans

Su estatus clandestino concede a los fans escritores la libertad creativa para promover una gama de interpretaciones diferentes de los materiales básicos del programa, así como una variedad de reconstrucciones de personajes e intereses marginales, con el fin de explorar diversas soluciones al dilema de las actuales relaciones de género. La filosofía IDIC del mundo de los fans («Infinita Diversidad en Infinitas Combinaciones», piedra angular del pensamiento vulcaniano) exhorta activamente a sus participantes a explorar y a hallar placer en sus diferentes y a menudo contradictorias respuestas al texto del programa. No debería olvidarse, sin embargo, que los escritos de los fans implican una transformación de la respuesta personal en expresión social y que los fans, como cualquier otra comunidad interpretativa, generan sus propias normas, destinadas a garantizar un grado razonable de conformidad entre las lecturas del texto primario. El riesgo económico de la publicación de fanzines y el deseo de popularidad personal aseguran una cierta respuesta a las demandas del público, desalentando las versiones totalmente idiosincrásicas de los contenidos del programa. Los fans tratan de escribir historias que agraden a otros fans; las líneas argumentales que no hallen respaldo popular no lograrán financiación.

Por otra parte, la extraña mezcla de fascinación y frustración característica de la respuesta de los fans implica que éstos continúan respetando a los creadores de las series originales, por más que deseen reelaborar ciertos materiales del programa para satisfacer mejor sus intereses personales. Su deseo de revisar los materiales del programa se ve compensado a menudo por su deseo de mantenerse fieles a aquellos aspectos del programa que atrajeron en primera instancia su interés. E. P. Thompson ha empleado el término «economía moral» para describir el modo en que los líderes campesinos y los alborotadores callejeros del siglo XVIII legitimaron sus revueltas mediante un llamamiento a «los derechos y las costumbres tradicionales» y al «consenso más amplio de la comunidad», afirmando que sus acciones contribuían a proteger los derechos de propiedad existentes contra quienes pretendían abusar de ellos en beneficio propio.[34] El concepto de «economía moral» de los campesinos les permitía reclamar para sí el derecho a juzgar la legitimidad de sus propias acciones pero también las de los terratenientes y propietarios: «El consenso era tan fuerte que se imponía a los motivos de temor o deferencia» (págs. 78-79).

Una situación análoga se da en el mundo de los fans: los fans respetan los textos originales, pero temen que sus ideas de los personajes y conceptos se vean amenazadas por quienes desean explotarlas para obtener fáciles beneficios, una categoría que incluye típicamente a Paramount y su cadena televisiva, pero excluye a Roddenberry y a muchos de los guionistas del programa. La ideología del mundo de los fans implica un compromiso con un cierto grado de conformidad con los materiales originales del programa, al tiempo que la percepción del derecho a evaluar la legitimidad de cualquier uso de dichos materiales, tanto por parte de los productores textuales como de los consumidores textuales. Los fans creen rescatar el programa de sus productores, quienes habrían maltratado a sus personajes permitiendo que muriera. En palabras de un fan: «Creo que nos hemos apropiado de *Star Trek*, así que tenemos todo el derecho del mundo (universo) a intentar cambiarlo para mejor cuando la panda de Paramount empieza a adorar al todopoderoso dólar, como acostumbra a hacer».[35] Más que reescribir los contenidos de la serie, los fans aseguran mantener «viva» *Star Trek* ante la indiferencia de la cadena y la incompetencia del estudio, y permanecer «fieles» al texto que captara al principio su interés unos veinte años atrás: «Esta relación se forjó porque a los fans escritores les encantaban los personajes y les importaban las ideas que re-

presentaba *Star Trek*, y se negaban a dejar que se sumiesen en el olvido».[36] Semejante relación obliga a los fans a preservar un cierto grado de «fidelidad» a los materiales del programa, incluso cuando tratan de reelaborarlos en aras de sus propios fines. La colaboradora de la revista *Trek* Kendra Hunter escribe: «*Trek* es un formato para la expresión de derechos, opiniones e ideales. La mayoría de las ideas imaginables pueden expresarse por medio de *Trek*. [...] Pero hay un camino correcto».[37] La «infidelidad» grave a los conceptos de la serie constituye lo que los fans denominan «violación de los personajes» y transgrede las normas de la comunidad. En palabras de Hunter:

> El escritor, sea profesional o *amateur*, debe darse cuenta de que [...] no es omnipotente. No puede forzar a sus personajes a hacer lo que le plazca. [...] El autor debe mostrar respeto por sus personajes, así como por las creaciones de otros que él utiliza, y tener conocimientos básicos de cada uno de ellos antes de comprometer por escrito sus palabras (pág. 75).

La concepción de Hunter de la «violación de los personajes», ampliamente compartida en el seno de la comunidad de fans, rechaza los abusos tanto por parte de los autores de la serie original como del más novato de los fans, e implica que los propios fans, no los productores del programa, están mejor cualificados para arbitrar tesis contrapuestas sobre la psicología de los personajes, pues éstos revisten para ellos una importancia que frecuentemente no tienen para las partes con más intereses comerciales. En la práctica, el concepto de «violación de los personajes» permite a los fans rechazar buena parte de los materiales emitidos, hasta episodios enteros, e incluso reestructurar radicalmente los intereses del programa en aras de la defensa de la pureza de la concepción original de la serie. A la postre, lo que determina el espectro de las narraciones permisibles de los fans no es la fidelidad a los textos originales sino el consenso en el seno de la propia comunidad de fans. El texto que preservan con tanto amor es la *Star Trek* que crearon con sus propias especulaciones, no la producida por Gene Roddenberry para su emisión televisiva.

Por consiguiente, la comunidad de fans no cesa de debatir lo que constituye una reelaboración legítima de los materiales del programa y lo que representa una violación de la especial relación entre el lector y el texto que los fans confían en fomentar. Los primeros fans escritores de *Trek* se

cuidaban de trabajar dentro del marco de la información explícitamente incluida en los episodios emitidos, y de minimizar sus rupturas con las convenciones de la serie. En palabras del fan escritor Jean Lorrah: «Quienquiera que cree un universo de *Star Trek* tiene un compromiso con lo visto en los episodios emitidos; no obstante, es libre de extrapolar a partir de dichos episodios para explicar lo visto en ellos».[38]

Leslie Thompson explica: «Si el razonamiento [de las especulaciones de los fans] no encaja en el marco de los acontecimientos [del programa], entonces no es aplicable, por muy lógico o detallado que sea».[39] A medida que los escritos de fans de *Star Trek* han ido asumiendo un estatus institucional por derecho propio y, por ende, han llegado a requerir menos legitimación mediante el llamamiento a la «fidelidad» textual, ha ido surgiendo una nueva concepción de la creación de ficción de los fans, que no percibe los relatos como una expansión necesaria del texto original de la serie, sino más bien como crónicas de «universos alternativos», análogos al mundo del programa en ciertos sentidos y diferentes en otros.

Semejante enfoque permite a los autores jugar mucho más con los conceptos y caracterizaciones del programa, crear historias que reflejan visiones más diversas de las interrelaciones humanas y los mundos futuros, y suprimir elementos de los textos primarios que estorban para los intereses de los fans. Pero incluso las historias de «universos alternativos» se afanan por mantener una cierta coherencia con el material originalmente emitido, y por establecer algún punto de contacto con los intereses de los fans, al igual que los fans escritores más «fieles» se sienten compelidos a reescribir y revisar el material del programa a fin de mantenerlo vivo en un nuevo contexto cultural.

Términos heredados: historias de Kirk y Spock

El debate en los círculos de fans en torno a las creaciones de ficción protagonizadas por Kirk y Spock (K/S), historias que plantean una relación homoerótica entre los dos protagonistas del programa y ofrecen con frecuencia detalles de sus relaciones sexuales, ilustra estas diferentes concepciones de la relación entre las creaciones de ficción de los fans y el texto original de la serie.[40] Durante la última década, las historias K/S han pasado de los márgenes del mundo de los fans al dominio numérico en las creaciones de

ficción de fans de *Star Trek*, una evolución que se ha topado con una considerable oposición por parte de los fans más tradicionales. Para muchos, estas historias constituyen la peor forma de violación de los personajes, un ultraje total de las caracterizaciones establecidas. Kendra Hunter arguye que «no es típico de ninguno de los dos hombres y, por consiguiente, en las historias produce la impresión de mala escritura. [...] Una relación tan compleja y profunda como la de Kirk y Spock no culmina en una relación sexual» (pág. 81). [...] Otros se esfuerzan por conciliar la información proporcionada en el programa con sus propias asunciones acerca de la naturaleza de la sexualidad humana: «Es tan posible que su amistad evolucione hacia un romance, pues eso es lo que es, como que se mantenga en sus cánones. [...] La mayoría de nosotros vemos a Kirk y a Spock simplemente como dos personas que se quieren y resultan ser del mismo género».[41]

Algunos fans autores de historias K/S reconocen con franqueza la brecha entre las caracterizaciones de la serie y sus propias representaciones, pero se niegan a admitir que su vida de fantasía esté gobernada por las limitaciones de lo que efectivamente se emitió. Un fan escribe: «Mientras yo leo historias K/S y disfruto con ellas, cuando tú te detienes a analizar los dos protagonistas de *Star Trek* como extrapolaciones de la serie televisiva, la relación sexual entre ambos resulta absurda».[42] Otro argumenta de manera algo diferente:

> En realidad vimos una porción muy pequeña de las vidas de la tripulación del *Enterprise* a lo largo de 79 episodios y unas seis horas de películas [...]. ¿Cómo podríamos definir de manera cabal la personalidad de Kirk, Spock y los demás, a juzgar exclusivamente por lo visto en la pantalla? ¡Sin duda hay algo más! [...] Como dudo que dos de nosotros coincidiésemos en una definición de lo que es típico de cada personaje, dejo a la destreza del autor la tarea de hacer creer al lector en la historia que está tratando de contar. No existe límite para lo que podría describirse como conducta apropiada para nuestros héroes.[43]

Muchos fans consideran inaceptable este audaz rechazo de las limitaciones ejercidas por el programa sobre la actividad creativa, esta apropiación manifiesta de los personajes, pues violaría la economía moral de la escritura de los fans y amenazaría la relación privilegiada de las creaciones de ficción de los fans con los textos primarios:

> [Si] «no hay límite a lo que cabría describir como comportamiento apropiado de nuestros héroes», bien podríamos haber sido invitados a ver a Spock chutándose heroína o a Kirk violando a un soldado en el puente (o viceversa). [...] El escritor cuyos personajes carecen de personalidades claramente definidas y, por ende, de límites, idiosincrasias y características precisas, o bien es muy inexperto o bien no respeta en absoluto a sus personajes, por no mencionar a sus lectores.[44]

Pero, como he mostrado, toda escritura de fans implica necesariamente una apropiación de personajes de la serie y una reelaboración de conceptos del programa, toda vez que el texto ha de responder a la agenda social y las estrategias interpretativas del fan en cuestión. Lo que hacen abiertamente las historias K/S, lo hacen de manera encubierta todos los fans. Al construir el contratexto femenino que se oculta en los márgenes del texto primario, estos lectores redefinen necesariamente el texto en el proceso de relectura y reescritura. Como reconoce un fan: «Todos los autores alteran y transforman en cierta medida el universo esencial de *Star Trek*, puesto que optan por enfatizar ciertas cosas y restar importancia a otras, además de que filtran los personajes y conceptos mediante sus propias percepciones».[45] Ahora bien, si estos fans han reescrito *Star Trek* en sus propios términos, muchos de ellos son reacios a romper todo vínculo con el texto primario que despertó su actividad creativa y, por consiguiente, sienten la necesidad de legitimar su actividad mediante el llamamiento a la fidelidad textual. Los fans no saben con certeza hasta dónde pueden transgredir las limitaciones del material original sin acabar violando y destruyendo una relación que les ha reportado un enorme placer. Unos se sienten reprimidos por estas constricciones; otros se sienten cómodos con ellas.

Lo que deberíamos recordar es que, tanto si se muestran rebeldes como si se muestran partidarios del régimen, los propios fans son quienes determinan qué aspectos de la serie original son vinculantes en su juego con los materiales del programa y en qué grado. Los fans han abrazado *Star Trek* porque la visión de la serie se les antoja en cierto modo compatible con la suya propia, y han asimilado únicamente aquellos materiales textuales que les resultan cómodos. Si se ven forzados a elegir entre la fidelidad a su programa y la fidelidad a sus propias normas sociales, se decantan casi inevitablemente en favor de la experiencia vivida. La concepción que tienen las mujeres del reino de *Star Trek*, habita-

do por personajes psicológicamente equilibrados y realistas, garantiza que ninguna caracterización que violara sus percepciones sociales podría resultar satisfactoria. Al fin y a la postre, la razón por la que algunos fans rechazan las creaciones de ficción K/S tiene menos que ver con el motivo declarado de que viola la caracterización establecida que con las creencias tácitas acerca de la naturaleza de la sexualidad humana que determinan qué tipos de comportamientos de los personajes pueden considerarse plausibles.

Conclusión

Los fans son reacios cazadores furtivos que roban sólo aquello que realmente aman, que se incautan de las propiedades televisivas sólo para protegerlas de los abusos por parte de quienes las crearon y que han reclamado su propiedad sobre ellas. Al abrazar los textos populares, los fans reivindican dichos textos como propios, rehaciéndolos a su imagen y semejanza, forzándolos a responder a sus necesidades y a satisfacer sus deseos. Las fans convierten *Star Trek* en cultura femenina, transformándola de ópera espacial en novela romántica feminista, de manera que sacan a la superficie el contratexto femenino no escrito que se oculta en los márgenes del texto masculino escrito. La historia de Kirk se convierte en la historia de Uhura, de Chapel y de Amanda, así como en la historia de las mujeres que entrelazan sus experiencias personales con las vidas de los personajes. El consumo deviene producción; la lectura deviene escritura; la cultura del espectador deviene cultura participativa.

Ni el estereotipo popular del *trekkie* loco ni las nociones académicas del fetichismo de la mercancía o la compulsión repetitiva son adecuados para explicar la complejidad de la cultura de los fans. Antes bien, los fans escritores sugieren la necesidad de redefinir la política de la lectura, de concebir la propiedad textual, no como dominio exclusivo de los productores textuales, sino como abierta a la recuperación por parte de los consumidores textuales. Los fans no cesan de debatir la etiqueta de esta relación, pero todos dan por sentado el hecho de que a la postre son libres para hacer con el texto lo que les plazca. El texto único se hace añicos y se convierte en muchos textos en la medida en que encaja en la vida de quienes lo utilizan, cada quien a su manera, cada quien para sus propósitos.

Como los cazadores furtivos de Certeau, los fans cosechan campos que no cultivaron y recurren a materiales que no son obra suya, materiales ya disponibles en su entorno cultural, pero ponen esas materias primas a su servicio. Emplean imágenes y conceptos tomados de los textos de la cultura de masas para explorar su estatus subordinado, para concebir alternativas, para expresar sus frustraciones y su ira, y para compartir con otros sus nuevas interpretaciones. La resistencia proviene de los usos que hacen de estos textos populares, de lo que les añaden y de lo que hacen con ellos, no de los significados subversivos que llevan de algún modo incorporados.

Alertas ante el desafío que tales usos plantean a su hegemonía cultural, los productores textuales protestan abiertamente en contra de esta proliferación incontrolable de significados a partir de sus textos, esta reescritura popular de sus historias, esta entrada no autorizada en sus propiedades literarias. El actor William Shatner (Kirk), por ejemplo, ha dicho de las creaciones de ficción de los fans de *Star Trek*: «La gente interpreta en ella cosas que no se pretendían. En *Star Trek*, las cosas se hicieron en muchos casos con el simple propósito de entretener».[46] Los productores insisten en su derecho a regular el significado de sus textos y el tipo de placer que pueden producir. Pero este tipo de observaciones tienen poco peso. Impertérritos ante los ladridos de los perros, las señales de «prohibido el paso» y las amenazas de acciones judiciales, los fans ya se han apropiado de esos textos delante de las narices de sus propietarios.

3. «El normal interés femenino en las relaciones sexuales entre hombres»

Extractos de Terra Nostra Underground *y* Strange Bedfellows

Shoshanna Green, Cynthia Jenkins y Henry Jenkins

Desde el comienzo me había incomodado el desequilibrio de poder entre los eruditos y las audiencias sobre las que escribían. Los académicos habían abusado históricamente de ese poder, construyendo exóticas e interesadas representaciones de los fans. Incluso muchos de los etnógrafos de audiencias más receptivos señalaban su distancia respecto de las comunidades que describían. Yo no tuve la opción de distanciarme de la comunidad de fans. Lo que sabía sobre el mundo de los fans lo sabía desde dentro. Mi obra temprana sigue mostrando incertidumbre sobre el modo de integrar mi experiencia personal directa en mis escritos académicos. Una de mis maneras de afrontar este dilema pasaba por establecer un diálogo mediante el proceso de escritura con la propia comunidad de fans, haciendo circular borradores para conocer su reacción e incorporarla directamente a la versión definitiva.

«El normal interés femenino en las relaciones sexuales entre hombres» nació de mi deseo de establecer un diálogo aún más rico con la comunidad de fans. En la época en la que nos embarcamos en ese proyecto concreto, ya se habían publicado Textual Poacher, Enterprising Women *y los ensayos de Constance Penley sobre los fans de la ficción* slash.

Muchos académicos sin apenas contacto directo con la comunidad de fans redactaban descripciones cada vez más inexactas de las prácticas y perspectivas de los fans. Incluso las mejores teorizaciones académicas parecían reproducir conceptos generados por los propios fans para explicar sus actividades, insertándolos en un lenguaje más respetable académicamente. Más tarde descubrí la útil defensa de la teoría vernácula propuesta por Thomas McLaughlin en su libro Street Smarts and Critical Theory. *Pero, por aquel entonces, lo único que tenía era la idea de que los fans eran importantes teóricos de sus propias prácticas.*

Trabajé con otras dos fans (una de ellas mi esposa) para editar extractos de uno de los foros de discusión de fans sobre el género slash *con más orientación teórica. Mi objetivo era alejarme lo más posible de cualquier perspectiva magisterial sobre el tema. Ese proyecto me animó a incluir una serie de ensayos escritos por jugadoras en* From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games (1998). *Los interesados en el análisis del* slash *entre mujeres pueden echar un vistazo a mi contextualización de un relato de fans de* Thelma y Louise *en mi ensayo «Reception Theory and Audience Research: The Mystery of the Vampire's Kiss», en Christine Gledhill y Linda Williams (comps.),* Reinventing Film Studies *(2000).*

Para los tres editores, una de las contribuciones más importantes del ensayo fue el reconocimiento de que muchos escritores y lectores de slash *se identificaban a sí mismos como homosexuales. Muchos de los primeros escritos sobre el* slash *habían mostrado su preocupación por el escandaloso descubrimiento de que las mujeres heterosexuales componían y consumían fantasías eróticas sobre relaciones homosexuales entre hombres. Lo que se perdía era el tipo de diálogo que estaba surgiendo en el mundo de los fans del* slash *entre mujeres (y algunos hombres) de diversa orientación sexual. En ciertos sentidos, el hecho de disponer de un conjunto compartido de cuerpos sobre los que proyectar fantasías eróticas creaba un terreno común donde homosexuales y heterosexuales podían hablar de sus deseos, al margen de la polarización propia de la política de identidad de la época.*

El original inglés, «Normal Female Interest in Men Bonking», apareció por primera vez en Cheryl Harris y Alison Alexander (comps.), Theorizing Fandom: Fans, Subculture, and Identity *(1998).*

Sí, los fans analizamos por qué somos fans. ¿O somos fans porque analizamos?

B. T., «Strange Tongues», *Strange Bedfellows*,
nº 3, noviembre de 1993

¿[Es el *slash*] algo más que el normal interés femenino en las relaciones sexuales entre hombres?

M. Fae Glasgow, «Two Heads Are Better Than One»,
Strange Bedfellows, nº 2, agosto de 1993

El *slash* es uno de los géneros dominantes y distintivos de la escritura de fans. La mayoría de los fans estarían de acuerdo en que el *slash* propone una relación sexual entre personajes del mismo sexo sacados del cine, la televisión, los cómics o las creaciones populares de ficción. Lo más frecuente es que el *slash* se centre en personajes masculinos, como Kirk y Spock de *Star Trek* o Bodie y Doyle de *The Professionals*. No obstante, los parámetros del *slash* son objeto de constante debate y negociación en el mundo de los fans mediáticos. Muchos fans señalarían que las relaciones no son siempre románticas, que los personajes no siempre están sacados de otros medios, y que los protagonistas no son siempre masculinos. Las historias *slash* circulan por el reino privado de los fans, publicadas en fanzines, distribuidas por correo postal o electrónico, o pasadas de mano en mano entre los entusiastas. La naturaleza no comercial de la publicación *slash* ha sido necesaria porque estas historias hacen un uso no autorizado de los personajes mediáticos.

Pese a tratarse de una práctica subcultural privada, en los últimos cinco años el *slash* ha ido ocupando progresivamente el foco de atención del escrutinio académico y periodístico. Si el interés académico inicial en el *slash* provenía de personas vinculadas a la comunidad de fans, atentas a sus tradiciones y familiarizadas con sus categorías teóricas y críticas, el *slash* se ha convertido rápidamente en un punto de referencia para escritores que sólo lo conocen indirectamente y que no parecen comprender el concepto con claridad. (Más de un autor emplea equivocadamente el término *slasher*,* por ejemplo, mientras que el crítico literario Mark Dery utiliza el término «slash» para referirse a todas las formas de «caza furtiva textual», como si abarcase todo el espectro de la producción de los

* Subgénero del cine de terror. (*N. del t.*)

fans.) Las diferencias en el modo en que los académicos y los fans hablan del *slash* son notables:

1. La mayoría de las interpretaciones académicas se centran casi exclusivamente en las historias de Kirk y Spock, sobre todo porque los escritores y lectores académicos están más familiarizados con las referencias a *Star Trek*. De hecho, se escribe *slash* sobre una amplia gama de personajes de ficción, y algunos fans del *slash* dicen ser fans del propio *slash*, más que, o además de, ser fans de un determinado programa o conjunto de personajes. Muchos fanzines, tanto *slash* como no *slash*, publican historias basadas en diversas fuentes; los fans llaman a estas recopilaciones fanzines «multimedia», no restringidas a un único mundo de fans.
2. Las interpretaciones académicas del *slash* tienden a considerarlo aislado del más amplio repertorio de géneros de ficción de fans. Por su parte, los fans entienden el *slash* en relación con otras muchas relecturas y reescrituras de materiales de programas, tales como el relato de daño y consuelo (*hurt/comfort*, centrado en las relaciones de cuidado entre personajes, no necesariamente sexuales) y la novela romántica heterosexual.
3. Las interpretaciones académicas del *slash* parecen preocupadas por la cuestión de por qué las mujeres heterosexuales escriben historias sobre personajes masculinos homosexuales, y ven el *slash* como una apropiación heterosexual de la homosexualidad. De hecho, las mujeres lesbianas y bisexuales siempre han participado junto a las mujeres heterosexuales en el mundo de los fans del *slash*, y personas de todas las orientaciones sexuales han hallado en el *slash* un lugar para explorar sus diferencias y rasgos compartidos.
4. Las interpretaciones académicas tienden a centrarse en la singularidad del *slash*, en su diferencia respecto de otras formas de cultura popular. Los críticos fans están interesados en explorar la relación del *slash* con otras modalidades de ficción comercial (desde la literatura erótica gay hasta las novelas románticas populares, de Dorothy Sayers a Mary Renault) y con las tradiciones de la narración con nuestras propias palabras y la reescritura en el seno de la cultura *folk*.
5. Las interpretaciones académicas consideran a menudo el *slash* como un género estático, y generalizan asumiendo la consistencia temática a

lo largo del tiempo y a través de todas las historias *slash*. Por otra parte, los fans del *slash* ven el género en un permanente fluir y están interesados en rastrear los cambios en su construcción de la sexualidad, sus estructuras narrativas, sus relaciones entre personajes y sus grados de explicitud.

6. Las interpretaciones académicas han tendido a ser unívocas en sus explicaciones de por qué los fans leen y escriben el *slash*, buscando una teoría capaz de dar cuenta del fenómeno en su conjunto. Los fans del *slash*, por su parte, están interesados en explorar las múltiples y diversas motivaciones que los llevaron hasta este género.

Casi todas las explicaciones teóricas del *slash* propuestas por los académicos son refinamientos de teorías que circulan desde hace tiempo por la comunidad de fans. Este artículo presenta algo de las discusiones de los fans del *slash* durante los cinco últimos años, seleccionando pasajes de dos *apas*: *Terra Nostra Underground* y *Strange Bedfellows*.

La palabra *apa* se originó en el mundo de los fans de la ciencia ficción como un acrónimo para «asociación de prensa *amateur*». Describe una especie de carta grupal que circula con regularidad entre sus miembros. Cada miembro escribe una colaboración, llamada *apazine*, y hace una serie de copias de ella, una para cada miembro. Luego las envía al editor del *apa*, que recopila todas las colaboraciones y envía el lote completo a cada miembro. Los *apas* pueden servir de foros de discusión, como un modo de hacer circular los escritos de ficción o de otros géneros de sus miembros, como conferencias periódicas de negocios, etc.

Terra Nostra Underground (TNU) se fundó en el otoño de 1989 como un *apa* trimestral para la discusión entre los fans del *slash*. Comenzó con ocho miembros, que ascendían a veintitrés cuando desapareció tres años y medio después. Shoshanna Green fundó *Strange Bedfellows (SBF)* como sucesora de *TNU*, y en la actualidad cuenta con treinta y siete miembros, incluidos Cynthia Jenkins y Henry Jenkins. Los miembros son mayoritariamente femeninos, pero actualmente participan con asiduidad tres hombres y otros lo hicieron en el pasado. El grupo incluye bisexuales, gais y heterosexuales. Alrededor de la mitad de los miembros han escrito relatos de ficción *amateur* y/o han publicado fanzines, y esa proporción no supera en mucho, a nuestro juicio, la del mundo de los fans mediáticos en su conjunto. La comunidad de fans tiende a asumir que

todo el mundo puede escribir y que algunos simplemente no lo han hecho (todavía). En la mayoría de las discusiones que siguen no se establece una distinción tajante entre lectores y escritores. Ambos se consideran creativos. Los miembros del *apa* difieren en su formación y en su clase social, si bien la mayoría son de clase media y tienen al menos un título universitario. La mayoría son estadounidenses, pero hay ocho miembros europeos (incluido uno que vive en Estados Unidos) y una mujer occidental que vive en Japón. Hasta donde sabemos, todos los miembros son blancos, pero como el *apa* funciona por correo más que en persona, no estamos seguros.

Las discusiones son muy variadas. Además del tipo de análisis extractado aquí, los miembros hablan de todo, desde del edredón del Proyecto NAMES hasta de las vacaciones de verano, desde de la Asociación Tailhook hasta del patinaje sobre hielo o de las exigencias de la vida en un apartamento. Los escritos del *apa* pueden ser personales e íntimos o más abstractos y especulativos. A menudo las discusiones se forjan mediante la colaboración y la lluvia de ideas entre los miembros del grupo y se entienden en relación con discusiones previas, tanto en el *apa* como en otros espacios del mundo de los fans.

Así pues, en cada número del *apa* hay hasta tres docenas de *apazines* escritos por otros tantos miembros, con una extensión de entre tres y treinta páginas. Cada uno de ellos se suma a las conversaciones en curso e introduce nuevos temas de discusión. Es como una fiesta con muchas conversaciones simultáneas y la gente moviéndose de un grupo a otro, o como una versión impresa de un tablón de anuncios electrónico.

Este artículo extracta algunas de las discusiones mantenidas en estos dos *apas* a lo largo de los cinco últimos años. Hemos elegido estos *apas* concretos como fuentes, en lugar de los otros muchos *apas*, *letterzines* y similares que podríamos haber empleado, simplemente porque somos miembros de ellos. Esto suponía, ante todo, que teníamos fácil acceso a los cinco años de historia de estas discusiones; pero suponía asimismo que compilábamos este ensayo como fans además de académicos. Nosotros participamos en muchas de las conversaciones aquí reproducidas. [...]

Cuando hicimos circular borradores de este ensayo entre los fans que citamos, algunos adujeron con contundencia que ciertos temas eran secundarios y poco representativos de los intereses globales de los fans; con frecuencia se trataba de los mismos temas que a otros miembros les pare-

cían fundamentales. Qué es lo central depende a menudo de la posición que uno ocupa. Recogimos discusiones que nos parecían importantes y que podíamos presentar aquí con claridad e interés. Ciertas discusiones complejas y relevantes no pudieron incluirse precisamente por su complejidad. Eran demasiado extensas para ser resumidas, demasiado complejas para ser extractadas, y tan insertas en la cultura de los fans mediáticos que se requerirían largos prefacios explicativos para los no fans. Estas discusiones incluían cosas tales como análisis pormenorizados de ciertas historias *slash*, meditaciones sobre los subgéneros del *slash* y las actitudes de los fans y los académicos hacia ellos, argumentos sobre la mecánica y la ética de las publicaciones de fans, y suma y sigue. [...]

La televisión y la creación de *slash*

¿De dónde proviene el *slash*? ¿Se origina en el texto de la serie o en la lectura que el fan hace de él? Estas cuestiones han ocupado a los fans tanto como han interesado a los académicos. Cat, una fan francesa, ha ofrecido una explicación de por qué las espectadoras construyen fantasías homoeróticas. Su interpretación se centra en las convenciones narrativas y las identificaciones femeninas en televisión:

> ¿Por qué se interesan tantas mujeres por el *slash* en el contexto de los materiales relacionados con los medios de comunicación? La televisión es una fuente práctica de materiales de ficción que pueden compartirse con un gran número de personas y beneficiarse de la estructura del mundo de los fans en general. [...] Esto explica por qué el *slash* está relacionado con los medios y por qué no he oído hablar hasta la fecha de ningún *apa* establecido para mariliendras. [...] Para disfrutar de ese modo la televisión, la empatía con los personajes de ficción tendrá que ser intensa y gratificante. La mujer (yo, tú, cualquiera) ve la obra de ficción desde el punto de vista del personaje, y sus emociones discurren en paralelo a las de éste: se angustia cuando él sufre, triunfa cuando él gana, etc. (Una se identifica habitualmente con más de un personaje, y puede pasar de uno a otro con facilidad en función de sus necesidades, pero digamos que el «héroe» es la referencia principal.) Por tanto, en esta sociedad, alguien que enriquece/alimenta su fantasía con la comida televisiva se topará con variaciones del patrón

tradicional: el héroe (gallardo), el amigo o compañero (su confidente y su cómplice), la boba chillona (su interés romántico).

En este trío, hay razones para identificarse con el héroe:

1. Suele ser el protagonista (a menudo la heroína aparece menos, normalmente como personaje de apoyo).
2. Hace todas las cosas emocionantes y parece disfrutar con ellas. Es aquel a quien le suceden las aventuras y el que hace que sucedan. Debe emplear su ingenio y sus recursos para combatir los peligros y a sus adversarios. (Si la mujer tiene agallas, no se trata de un valor en sí mismo sino de una fuente de turbación o de fastidio para el héroe. En el peor de los casos, se considera astuta.)

Hay razones para no identificarse con la heroína:

1. Una mujer que ha interiorizado los valores de nuestra cultura puede sentir que las mujeres están devaluadas *per se*, con independencia del guión, por lo que la mujer-heroína se convierte en un objeto de identificación carente de valor.
2. Cuando los personajes femeninos se muestran efectivos y poderosos, suele ser mediante sus «artimañas femeninas» (salvo que se trate de feas y frustradas lesbianas. ¿Quién querría identificarse con una perdedora, la coronel rusa interpretada por Lotte Lenya en *Desde Rusia con amor*?). En cuanto a las mujeres poderosas gracias a su belleza y seducción (o sea, su poder de manipular a los hombres en beneficio propio), podrían convertirse fácilmente en criaturas extrañas e incomprensibles para las mujeres «ordinarias», faltas de confianza en sí mismas o con angustia adolescente, pues representan valores no sólo difíciles de alcanzar, sino también considerados obsoletos. [...]

Por consiguiente, no quieres ser como ella, no quieres sentir las emociones que ella siente. Es más fácil «sentir» la aventura con el héroe masculino y sintonizar con sus sentimientos. Y si eres soñadora, lo «tomarás prestado» para hacerle sentir cosas más interesantes.

Si no quieres que el sexo o el romance estén ausentes de tus ensoñaciones y te identificas con el héroe masculino viendo la aventura desde su perspectiva, ¿a quién diablos vas a usar como interés romántico? No a él porque, como estás viviendo la aventura a través de él, se trata de hacerle sentir a él el sexo y el romance, para luego identificarte con sus sentimientos. Por tanto, ha de tener una relación con alguien distinto, con alguien que provoque en él reacciones emocionales que te resulten interesantes. Y es

poco probable que esa persona sea la boba chillona (ya que, si te gustase, habrías empezado por identificarte y «juguetear» con ella). Por supuesto, puedes soñar con un personaje femenino con el que te gustaría identificarte, pero crear desde cero un personaje original e interesante es una ardua tarea, y podría parecer menos real que los rostros de la pantalla. Además, para entonces podrías haber interiorizado suficientemente los valores de nuestra sociedad como para que esa posibilidad se te antojase poco estimulante. O puedes soñar que formas parte de la trama. (Hola, Mary Sue.) [...]

Aquí es donde entra en escena el amigo masculino, pues es el único (además de la boba chillona y el enemigo) que muestra un interés sostenido en el héroe. La mujer que empatiza con el héroe disfrutará con las emociones que el amigo provoca en él. (Ella no tiene por qué encontrar tremendamente atractivo al amigo [algunas están dispuestas a pasar por alto la barbilla de Napoleon por el bien de Illya, por ejemplo], aunque eso ayuda.) ¿Y qué tipo de relación tienen el héroe y su compañero? Una versión podría ser la de la pantalla, una relación de cariño y preocupación mutuos. No está teñida de sexismo, de expectativas de un rol determinado, porque una es mujer y el otro es hombre. Es una relación de igualdad. No en la práctica: el amigo puede ser más o menos fuerte o hábil que el héroe. Pero su debilidad no se percibe como algo que le haga inferior o diferente en lo esencial. Posee una diferente significación cultural. Se sienten atraídos por sus personalidades respectivas, no porque estén cegados por sus gónadas o su belleza «devaluada». [...]

[...] La identificación con el otro género implica liberación de nuestros tabúes relacionados con el género. Sin embargo, carecemos de experiencia personal y directa de las constricciones culturales a las que ha de someterse el otro género, de suerte que estas constricciones, pese a sernos conocidas, no se nos antojan tan vinculantes como las nuestras. Llamaré a esto la «perspectiva del turista». Uno se siente más libre de comportarse de manera diferente en un lugar que carece de relevancia directa en su vida cotidiana, y cuyos hitos, aunque no muy diferentes, han cambiado lo bastante como para crear nuevas percepciones: te sientes libre respecto de las reglas de tu país de origen, pero no sometido a las reglas del país vacacional porque no las conoces o, si las conoces, no significan lo mismo para ti que para los nativos.

Cat Anestopoulo, «Darkling Zine»,
TNU, nº 3, agosto de 1990

B. T. ofrece una explicación diferente del potencial de un programa para el *slash*; subraya que la forma de ver la televisión que tienen las mujeres condiciona sus reacciones a la representación convencional de la sexualidad masculina:

> Una explicación que he oído de por qué el *slash* les parece tan natural a las fans tiene que ver con la percepción que éstas tienen de los personajes televisivos. En lugar de considerar que las emociones y las conversaciones van dirigidas al público, el juego de las fans consiste en verlo todo en el contexto del programa mismo. Si un actor o un par de ellos están ocupados proyectando una sexualidad desenfrenada, la perspectiva de las fans consiste en buscar el objeto dentro del programa. En un programa con una pareja de polis, por ejemplo, suele haber dos hombres que proyectan una atracción sexual subliminal con todas sus fuerzas, y normalmente no aparece nadie más en pantalla. Desde luego ningún personaje femenino. Estrictamente dentro del marco del programa, no hay nadie más que los dos hombres para justificar la exhibición sexual, por lo que surge el concepto de *slash* (en lugar de limitarse a pensar la fan en lo *sexy* y atractivo que le resulta el programa).
>
> B. T., «Strange Tongues», *TNU*, nº 6, mayo de 1991

M. Fae Glasgow, entre otros, rechaza la idea de que su interés en el *slash* implique la identificación con los personajes, y afirma el placer de ejercer su propio control como autora sobre los atractivos cuerpos masculinos:

> ¡Oh, qué delicia! ¿Alguien más que no piense que la autora *slash* se inserta necesariamente en uno de los personajes? ¿Acaso no resultan divertidas la manipulación y la observación? Eso es lo que yo hago. Jamás me introduzco en el personaje o en la historia. (¿Tal vez porque carezco de las tuberías necesarias? Lo siento, me encantan los chistes...) Puedo estar presente en forma de voz narradora, pero eso responde más a mi patrimonio narrativo y al típico estilo escocés de escritura, que posee casi invariablemente una «voz» o lirismo muy acusados. A decir verdad, ni siquiera me identifico con ninguno de los personajes. Sencillamente me fascinan. Además, soy lasciva y salaz, y adoro mirar.
>
> M. Fae Glasgow, «Two Heads Are Better Than One», *TNU*, nº 8, noviembre de 1991

Sandy y Agnes aportan observaciones sobre por qué la atención prestada por el *slash* a los protagonistas masculinos puede facilitar más la identificación que las historias centradas en personajes femeninos:

> La semana pasada, a título de experimento, apilé todos los textos de *slash* femenino que tenía (en gran parte *Los siete de Blake*, pues tiene personajes femeninos más sólidos que la suma de todos los demás programas *slash* favoritos del mundo de los fans) y los fui leyendo uno tras otro. Me di cuenta de que mi distancia respecto de esa materia es diferente en el *slash* femenino. Tengo todo ese equipo, tengo sexo con mujeres. No me era fácil dejarme llevar. Había un nivel intermedio encargado de la estúpida tarea de examinar cada acción y pensar: «¿me gustaría esto?», «¿he hecho esto otro?», «¿lo haría con Jenna? (sí), ¿con Beverly (tal vez), con Gina (sí), con Trudy (sí), con Cally (sí), con Dayna (sí, sí, sí), con Servalan (no salvo que alguien le apuntase con una pistola al mismo tiempo)?». No sé lo que esto significa, pero me encantaría oír lo que piensan al respecto otras mujeres, tanto homosexuales como heterosexuales.
>
> Sandy Hereld, «T-shirt Slogans Are Intellectual Discourse», *TNU*, nº 12, noviembre de 1992

> Tus comentarios a Barbara sobre el *slash* femenino, sobre la familiaridad (con el equipo, las actividades, etc.) que hace más difícil «dejarse llevar», me recuerdan la discusión del «*slash* para PC» en la lista de correo, cuando unos cuantos se quejaban de la tendencia de cierto *slash* a ser demasiado «realista» o a preocuparse excesivamente de la precisión respecto del mundo real tal como lo conocemos, lo cual, a su juicio, interfería con la fantasía. Desde que descubrí el *slash* he estado tratando de entender qué puede tener de emocionante el sexo entre dos hombres para las mujeres, y especialmente para las lesbianas, y creo que puede tener algo que ver con esto. Escribiendo (y leyendo) sobre cosas que no podemos experimentar directamente, podemos fantasear que estas relaciones sobrepasan con creces el mejor sexo que jamás hemos tenido, al no estar limitadas ni mediatizadas por nuestra experiencia directa. Me recuerda un pasaje donde Henry Miller (creo que en uno de los *Trópicos*, aunque lo leí hace tiempo) compara el tamaño de su universo infantil (en realidad unas cuantas manzanas, pero ilimitado en la imaginación) con el de su mundo adulto (mucho más extenso en la realidad, al haber viajado mucho y haber conocido muchas

> partes del mundo, pero, en consecuencia, proporcionalmente limitado en la imaginación, pues una vez que sabía cómo era realmente un lugar, ya no podía imaginarlo a su antojo); de modo que, curiosamente, cuanto más experimentaba en su vida, menores eran las posibilidades de su imaginación.
>
> Agnes Tomorrow, «Notes from Tomorrow», *SBF*, nº 1, mayo de 1993

La pregunta por el papel que desempeña la identificación en la lectura y la escritura *slash* se plantea frecuentemente en el contexto de por qué estarían interesadas las mujeres heterosexuales en las relaciones íntimas entre dos miembros del mismo sexo o por qué las lesbianas estarían interesadas en la vida sexual de los hombres:

> A estas alturas debe resultar obvio que entre los lectores del *slash* se incluyen mujeres de todas las orientaciones sexuales. Una forma más universal de tu pregunta sobre por qué querrían las lesbianas leer acerca de los hombres es: ¿por qué habría de querer alguien leer sobre personajes que no son nada que pueda llegar a ser él y hacia los que sentiría aversión en la vida real? ¿Por qué leemos (con gusto) sobre piratas del espacio, neuróticas estrellas del rock o melancólicos príncipes daneses? La ficción no consiste en el razonable cumplimiento de deseos ni en simples coincidencias de identidades. ¿Por qué deberíamos ver cualquiera de nosotras *The Professionals*, protagonizada como está por dos sementales?
>
> B. T., «Strange Tongues», *TNU*, nº 9, invierno-primavera de 1992

Reescribiendo la masculinidad

Fans y académicos convienen en que el *slash* representa un modo de repensar y reescribir la masculinidad tradicional. Sarah arguye que el atractivo del *slash* radica en su atribución de «responsabilidad emocional» a los hombres en el mantenimiento de las relaciones, mientras que en la realidad los hombres eluden frecuentemente dicha responsabilidad:

> En una carta que escribí hace poco a Jane Carnall, hablaba de cómo los hombres asumen la responsabilidad emocional y el interés por las relaciones. [...] Esto explica por qué ya vemos o interpretamos sexo en programas de televisión cuyos personajes masculinos tienen en la pantalla una rela-

ción supuestamente platónica aunque íntima. Vemos esa intimidad y experimentamos sexualidad. [...] [1] Creo que el *slash* consiste en parte en interpretar la intimidad entre iguales como erótica en sí misma. No es que resulte que tienen relaciones sexuales, sino que su sexualidad es un producto natural de sus mutuos sentimientos de proximidad. [...] Necesitamos que nuestra pornografía trate de personas conocidas y nos interesa explorar tantos escenarios diferentes como podamos imaginar. [...] En cierto modo, al igual que la relación sexual de los personajes es una expresión de su intimidad, como lectoras de *slash* también necesitamos esa intimidad con los personajes sobre los que escribimos. De ahí viene nuestra excitación sexual o, al menos, ésa es una de sus fuentes. [2]

Sarah Katherine, «Writing from the Margins», [1] *TNU*, nº 12, noviembre de 1992; [2] *TNU*, nº 13, febrero de 1993

Henry sugiere que el *slash* trata de algunas de las fuerzas sociales que bloquean la intimidad entre hombres:

Cuando intento explicar el *slash* a los no fans, suelo hacer referencia a ese momento de *Star Trek II: la ira de Khan* en que Spock se está muriendo y Kirk está ahí en pie, con una pared de cristal separando a los dos viejos amigos. Ambos tienden la mano al otro y la aprietan con fuerza contra el cristal intentando establecer contacto físico. Ambos tienen muchas cosas que decirse y disponen de muy poco tiempo. Spock llama amigo a Kirk, la expresión más plena de sus sentimientos en toda la serie. Casi todos los que ven esa escena sienten la pasión de ambos hombres, su anhelo de algo más de lo que les está permitido. Y, digo a mi auditorio de no fans, el *slash* es lo que sucede cuando quitamos el cristal. Para mí, el cristal suele ser más social que físico; el cristal representa esos aspectos de la masculinidad tradicional que impiden la expresión emocional o la intimidad física entre hombres, que bloquean la posibilidad de una auténtica amistad masculina. El *slash* es lo que ocurre cuando apartas esas barreras e imaginas cómo sería un nuevo tipo de amistad masculina. Uno de los elementos más apasionantes del *slash* es que nos enseña a reconocer los signos de afecto emocional más allá de todas las máscaras mediante las cuales la tradicional cultura masculina busca reprimir u ocultar dichos sentimientos.

Henry Jenkins, «Confessions of a Male Slash Fan», *SBF*, nº 1, mayo de 1993

Misoginia

No obstante, las autoras de *slash* han luchado contra la atención primordial, si no exclusiva, que el género presta a los personajes masculinos. ¿Deberían escribir historias sobre mujeres? ¿Debería ocuparse el *slash* del lesbianismo al igual que de la homosexualidad masculina? ¿Es misógina la frecuente exclusión de personajes femeninos del *slash*?

> Mi único problema con el *slash* es que echo en falta a las mujeres. Leer sobre cuerpos masculinos a veces se me antoja extraño, y me descubro deseando la familiaridad de un cuerpo de mujer, o simplemente un personaje femenino tridimensional y significativo.
>
> Sarah Katherine, «Writing from the Margins», *TNU*, nº 13, febrero de 1993

> Los programas de amigos varones nos resultan atractivos porque muestran algo raro entre hombres, pero no entre mujeres. [...] Lo que destaca en los medios de comunicación es la descripción de la mujer fría y solitaria, y, por su propia naturaleza, las frías y solitarias no van en parejas. En cierto sentido, el *slash* muestra a los hombres como mujeres honorarias: haciendo lo que acostumbran a hacer las mujeres-tal-como-las-percibimos. Resulta extraordinario y atractivo porque los hombres no suelen perder las virtudes de los hombres-tal-como-los-percibimos. El personaje del *slash* es una combinación hermafrodita de lo mejor de ambos tipos.
>
> B. T., «Strange Tongues», *TNU*, nº 11, agosto de 1992

> Los guionistas de la serie [*Los siete de Blake*] mostraban mucha más imaginación al enfrentar a los personajes masculinos entre sí —en complejas interrelaciones en múltiples niveles que siguen estimulando la discusión—, mientras que los personajes femeninos eran básicamente títeres y peleles, con escaso papel activo en el curso de sus destinos [...]. Me parece encomiable que haya habido tantas historias de fans con personajes femeninos, habida cuenta del material presentado en la serie, y creo que esto demuestra la determinación de las escritoras de desarrollar un potencial apenas insinuado.
>
> Agnes Tomorrow, «Notes from Tomorrow», *TNU*, nº 3, agosto de 1990

Sigo pensando que la misoginia desempeña un papel relevante en ciertos autores y lectores de *slash*. Algunas historias dejan a los personajes femeninos completamente fuera de juego. Por ejemplo, aunque *The Professionals* describe rutinariamente a las mujeres como miembros plenos de CI5, muchas historias *slash* sobre Bodie y Doyle presentan CI5 como una fuerza exclusivamente masculina. Otras historias «feminizan» un personaje masculino (Doyle, Vila, Illya, a veces Avon) y lo convierten en objeto de un montón de humillaciones sexuales explícitas, dando a entender abierta o tácitamente que «en realidad es lo que quiere». Esto comporta asimismo una cierta dosis de homofobia, es decir, de desprecio al «marica». Algunas historias retratan a enérgicos personajes femeninos como mujeres celosas y regañonas, como brujas malvadas; estoy pensando, por ejemplo, en algunas de las descripciones de Ann Holly o la doctora Kate Ross (ambas de *The Professionals*) o T'Pring (*Trek*). Unos cuantos lectores, autores y/o editores de *slash* han expresado abiertamente su aversión o su indignación ante la idea de la sexualidad lésbica, ensalzando al mismo tiempo las glorias de las relaciones entre hombres.

Pero hoy estoy segura de que la misoginia no es la única razón de la tremenda superabundancia de hombres. [...] Leer y escribir sobre hombres en un «espacio» mayoritariamente femenino puede suponer para las mujeres un modo de abordar sus sentimientos hacia los hombres en nuestra sociedad caracterizada por la supremacía masculina. Incluso las lesbianas hemos de aprender a tratar a los hombres (la mayoría de nosotras no podemos refugiarnos en un «paraíso femenino»). Las lesbianas no solemos tener relaciones sexuales con hombres, pero vemos a los hombres en sus posiciones de poder. Las mujeres heterosexuales y bisexuales tienen que mantener normalmente relaciones más íntimas con los hombres.

Nina Boal, «Lavender Lilies, addendum», *TNU*, nº 6, mayo de 1991

Me sigue pareciendo de lo más insultante que la gente en general me insista en que necesito «sólidos modelos femeninos». Algunas de nosotras ya tenemos uno. Se llama espejo.

M. Fae Glasgow, «Two Heads are Better Than One»,
SBF, nº 1, mayo de 1993

Nina, que ha escrito historias *slash* con personajes femeninos, comenta algunas de las dificultades que ha encontrado:

A decir verdad, escribir sobre la sexualidad entre mujeres ha supuesto para mí un desafío MUCHO mayor. En primer lugar, creo que tengo que quitar a las mujeres la costumbre de pensar que DEBEN centrar sus vidas en torno a los hombres. Luego tengo que convencer a estos personajes de que NO tienen que «refugiarse» en una comuna lésbica separatista. No se trata de rechazar a los hombres sino de afirmar a las mujeres. Una vez hecho esto, los hombres pueden hacerse humanos en lugar de ser dioses a los que se supone que las mujeres deben adorar. Ubicar a las mujeres en el centro de la historia en lugar de relegarlas al papel de meras comparsas de los personajes masculinos va definitivamente en contra del condicionamiento social.

Nina Boal, «Lavender Lilies», *TNU*, nº 4, noviembre de 1990

Homofobia e identidad homosexual

Convertir a los personajes en amantes de una historia *slash* suscita el interrogante de si son homosexuales. Algunas historias *slash* sitúan explícitamente a los personajes como homosexuales o bisexuales enfrentados a una sociedad homofóbica; otras plantean levemente el problema de la homofobia para rechazarlo enseguida; y otras niegan totalmente que los amantes sean homosexuales. Ciertos relatos trasladan a los personajes a contextos fantásticos o de ciencia ficción, ubicándolos en culturas no homófobas o en las que la «orientación sexual» puede ser un concepto irrelevante. Para algunos fans, la conciencia homosexual es una parte crucial del *slash*; para otros, resulta irrelevante o molesta. La cuestión de si el *slash* trata o debería tratar de homosexuales y bisexuales, la existencia de homofobia tanto en las obras *slash* como entre los fans del género, y la relación entre la homosexualidad masculina y femenina han sido temas de conversación y debate en los *apas* desde la fundación del *TNU*. En los primeros números del *apa*, varios fans conectaban explícitamente sus orientaciones sexuales y políticas con su disfrute del *slash*:

Soy lesbiana, de modo que mi aproximación al *slash* es política: quiero ver cómo reacciona una pareja homosexual (de cualquier género) ante su sociedad y viceversa. Las historias que asumen que la sociedad acepta sin dudarlo a estas parejas son un gran alivio y a menudo su lectura resulta agradable, ya que pueden concentrarse en los individuos y en su relación. Las

historias que intentan abordar una reacción actual ante la homosexualidad son más contemporáneas y realistas (aunque he de admitir que suelen ser más entretenidas de escribir que de leer). [...] Estoy totalmente de acuerdo en que el atractivo del *slash* consiste en buena medida en la concentración en lo que tienen en común todos los humanos, una vez obviada la diferenciación sexual. Los personajes han de relacionarse como individuos diferentes, no como miembros de distinto sexo.

B. T., «Strange Tongues», *TNU*, nº 2, mayo de 1990

A los fans que ven la identidad homosexual como parte del *slash* les causan aflicción los indicios de homofobia en la comunidad del *slash*. Los siguientes comentarios de Nina y de Shoshanna suscitaron continuas discusiones:

La mayoría de las personas involucradas en el mundo de los fans del *slash* son mujeres heterosexuales. Algunas de estas mujeres traen su propio bagaje homofóbico al mundo de los fans del *slash*. Se emocionan con la idea de que dos hombres lo hagan, y se consideran INCREÍBLEMENTE abiertas. Pero este tipo de fan sentiría repulsión hacia la idea de que lo hiciesen dos mujeres. [...] Las fans homófobas del *slash* también tienden a decir cosas tales como: «[Los compañeros] no son gais, son hombres heterosexuales que SIMPLEMENTE se enamoran uno del otro». Incluso he leído una carta en un *letterzine* sobre Kirk y Spock donde una fan decía que Kirk y Spock no son «maricas afeminados, ¡son HOMBRES!».

Afortunadamente he conocido a muchos fans del *slash* que no son homófobos. Se manifiestan a favor de los derechos de los homosexuales, y a veces trabajan como voluntarios en organizaciones que luchan contra el sida. Y defienden tanto los derechos de las lesbianas como los de los varones gais. Cuando les enseño mi relato sobre Uhura y Saavik, lo leen con interés y curiosidad. [...] Tengo la impresión de que el *slash* lésbico incomoda a algunas mujeres, temerosas de explorar las diversas facetas de su propia sexualidad.

Nina Boal, «Lavender Lilies», *TNU*, nº 2, mayo de 1990

Habiendo leído recientemente un montón de relatos *slash* sobre Bodie y Doyle y sobre Napoleon e Illya, estoy que ardo a causa de la homofobia en el género. [...] Muchos escritores aceptan generalmente sin pensarlo, como algo

natural e inevitable, la marginación de los gais, los emparejamientos y los amores que la sociedad convencional trata de imponer, y participan de ello y lo continúan en sus relatos. A veces recurren a la excusa de que «no son homosexuales, simplemente se aman» (que yo parafraseo como «no somos homosexuales, sólo nos follamos»). A menudo los autores parecen pensar que a los personajes no les molestaría tener que esconderse (lo que Napoleon e Illya tendrían peor que Bodie y Doyle, pues los anteceden en una década), que no se sentirían frustrados, humillados y furiosos. El *slash* sobre *Los siete de Blake* no suele ser tan malo en este aspecto, pero a menudo sólo porque no tiene a mano una subcultura homosexual y hortera a la que denigrar. («¿Alguna vez lo has hecho con un hombre, Napoleon?» «Sí..., pero sólo eran ligues de una noche; nunca había sido como ahora».) El «nunca había sido como ahora» puede ser otra forma de marginación al poner la aventura amorosa en un pedestal: es tan maravilloso que no puede compararse con nada, por tanto es completamente diferente de todo lo demás y no guarda relación con nada. (También puede derivar con facilidad en una misoginia realmente terrible: «Ninguna mujer lo entendería / ser tan buen amante / darle tanta seguridad».) Sin negar la existencia de homofobia, tanto en sus escenarios como muy posiblemente en los propios personajes [...] sigue siendo posible crear una historia en la que los hombres sean gais a la par que humanos.

Shoshanna Green, «For the World Is Hollow
and I Fell off the Edge», *TNU*, nº 2, mayo de 1990

A mí también suele fastidiarme eso de «en realidad no son homosexuales, pero...». No obstante, con frecuencia depende de si se trata de la opinión del autor o de los personajes. La negación forma parte del proceso de salir del armario, y una pareja de homosexuales no declarados como Illya y Napoleon lo pasarían realmente mal. Puedo creer que lo negasen ante sí mismos incluso mientras lo estaban haciendo, pero un buen escritor dejaría claro que se trata de un síntoma de su época, su forma de actuar, su estilo de vida y NO de algo con lo que el lector supuestamente debería estar de acuerdo. [...] Con estos comentarios no estoy defendiendo el *slash* homofóbico. Me limito a mencionar un par de casos dudosos para intentar ver con claridad esa línea y afinar la definición. Existe el *slash* homofóbico. Es desagradable. En la mayoría de los casos es repulsivamente descarado. Me gusta lo que apuntas sobre eso de «es tan maravilloso que no puede compararse con nada». Lo que encuentro irónico es que ambas excusas son co-

sas que he oído con frecuencia a personas que estaban saliendo del armario. En la fase en la que aún no han asumido su homosexualidad y están muertas de miedo. Estas ideas pueden ser valientes si el autor sabe cuál es el siguiente paso del proceso y hace algún progreso en esa dirección, o pone de relieve la tragedia si los personajes no evolucionan. [...] ¿Es posible que este tipo de historia homofóbica sea el mismo proceso para el autor? ¿Qué los escritores de *slash* que no son homosexuales todavía tengan que experimentar un proceso de autoaceptación respecto de sus propias historias reconociendo que les gustan?

Adrian Morgan, «Criminal Love», *TNU*, nº 3, agosto de 1990

Me alegra saber que no soy la única a quien le molestan las obras de ficción *slash* en las que los personajes nunca tienen que preocuparse por mostrar abiertamente su homosexualidad, y otras descripciones inverosímiles de la vida de gais, lesbianas y bisexuales. Otra cosa alucinante es el tipo de relato *slash* en el que A está desesperadamente enamorado de B y el autor fan decide resolver la situación haciendo que el personaje A declare su amor eterno a B sin haber dedicado ni un instante a la reacción de B a la noticia de que A es homosexual además de estar enamorado de B. Un final feliz absolutamente inverosímil. No tengo nada en contra de los desenlaces felices, pero estos relatos tan apresurados dejan fuera las semanas o meses de reflexión que lleva reunir el coraje para abordar a esa otra persona de tu mismo género porque no sabes si es o no heterosexual. A veces he estado loca perdida por otra mujer y jamás le he revelado mis auténticos sentimientos, porque estaba tan enamorada que tenía miedo de perder una amistad para siempre.

Nola Frame-Gray, «Wonderframe», *TNU*, nº 5, febrero de 1991

He oído decir muchas veces que muchas escritoras, especialmente las primeras, no están interesadas en escribir sobre los homosexuales. He escuchado y leído muchas veces las razones de este desinterés. Aún no he salido de mi asombro. Para mí, es de importancia vital el hecho de que el *slash* trate de gais (y/o lesbianas). En mi opinión, el *slash* no funciona a menos que los personajes sean claramente homosexuales (incluso si se hallan en diversas fases de negación de su homosexualidad). Lo fantástico a mi juicio es que los apasionados heterosexuales que veo en la tele salen del armario y resultan ser HOMOSEXUALES.

Nina Boal, «Lavender Lilies», *TNU*, nº 7, agosto de 1991

Pero, para otros fans, el *slash* no es un género homosexual ni debería evaluarse en función de criterios políticos:

> La homosexualidad tiene tanto que ver con el *slash* como la historia de la Guerra Civil con *Lo que el viento se llevó*. La quema de Atlanta dio a Scarlet algo de lo que ocuparse y la homosexualidad ha dado a Bodie y a Doyle algo de lo que ocuparse, la sodomía. Pero *Lo que el viento se llevó* no trataba de las causas de la Guerra Civil, la economía de las plantaciones, las estrategias bélicas y la esclavitud, como tampoco el *slash* trata de los derechos de los homosexuales, la creación de identidades gais para Bodie y Doyle o la exploración de las relaciones sexuales entre hombres.
>
> Dos varones heterosexuales que se ven envueltos en una relación sexual es mi definición estándar del *slash*. ¿Por qué concretamente varones «heterosexuales»? Porque veo el *slash* como un producto de la sexualidad femenina, y seré franca, [...] el *slash* es una parte intrincada de MI sexualidad y una válvula de escape sexual. Tanto Bodie como Doyle son hombres, luego es técnicamente correcto hablar de homosexualidad, pero el porno duro es técnicamente heterosexual aunque tampoco veo retratada en él mi sexualidad. Lo que quiero como mujer, mi forma de ver el sexo y la intimidad no se refleja en la homosexualidad masculina.
>
> Mi atracción por el mundo de los fans parte del personaje televisivo. Si me atrae físicamente al menos un tío y el personaje se presta a ser *slash* (en mi caso no es algo obvio), entonces me engancha. No me atraen físicamente los homosexuales. Retratar a Bodie y a Doyle en un ambiente gay «realista» supone sacarlos del ámbito de mi sexualidad.
>
> Dos varones heterosexuales que se ven envueltos en una relación sexual. [...] Para mí el *slash* es el proceso de llevar a la cama a estos personajes. [...] Este proceso puede ser el Pon Farr de *Star Trek*, un golpe en la cabeza, el despertar gradual del deseo o del amor. La clave está en que empezar con las caracterizaciones televisadas nos proporciona un punto de partida común. Y, como el examen de matemáticas en el que el profesor quiere «ver el trabajo», ver el proceso X del autor nos permite reconocer a los tíos que acaban acurrucándose juntos en la cama.
>
> Dos varones heterosexuales que se ven envueltos en una relación sexual. Es absurdo decir que no hay relación entre la homosexualidad y el *slash*. Igualmente absurdo es decir que el *slash* es sólo otro nombre para la homosexualidad. Nos hemos apropiado de los cuerpos y las actividades se-

xuales de los hombres para nuestra propia satisfacción. Se parece mucho a las quejas de las mujeres sobre el porno masculino, ¿verdad? Estoy esperando una manifestación donde los gais lleven pancartas quejándose de que los usamos como objetos. [...]

Hace tres años no habría distinguido entre sexual y homosexual. Desde el comienzo, las autoras de *slash* se han apropiado de lo que queremos en lo tocante a lo físico, lo han adaptado para que encaje con las apetencias femeninas, y han mantenido la relación muy orientada hacia las mujeres en términos de «verdadero amor», virginidad, daño y consuelo, monogamia, etc. Hoy la situación ha cambiado.

En algún momento, nuestra apropiación del acto físico de la sodomía homosexual [...] se ha conectado con la obligación de describir estos actos de manera realista y de dar también a los personajes la estructura emocional de los hombres homosexuales. El fracaso a la hora de hacerlo se considera una prueba de que las escritoras pecan de 1) ingenuidad; 2) homofobia; 3) irresponsabilidad social; 4) todo lo anterior.

Mi pregunta, egoísta e interesada, es dónde encajo yo en todo esto. Algo que era una prolongación de mí está siendo hoy una realidad revisada para que encaje con la sexualidad de un grupo de personas que ni siquiera LEEN el *slash* porque, como Wilford Brimley y la harina de avena, es lo que hay que hacer. [...]

¿Por qué tenemos el deber de reflejar con precisión la experiencia homosexual masculina? ¿Tienen los escritores gais el deber de retratar con precisión las vidas de las bibliotecarias solteronas? ¿Interpretarán mi vida a través del filtro de su propia sexualidad?

¿Cuál es la diferencia entre los personajes del *slash* y los homosexuales? Los personajes *slash* excitan por ser extensiones de la sexualidad femenina, mientras que los personajes gais excitan por ser una ventana a una sexualidad ajena, la de los hombres homosexuales. En cierto sentido se trata de la oposición entre lo interno y lo externo. Las escritoras que prefieren personajes gais pueden hallar más conformidad, pues están reelaborando una cultura realmente existente, la de los hombres homosexuales. No existe ninguna isla de hombres *slash* con textos sociológicos que detallen su conducta. Para descubrir los orígenes del *slash* hemos de mirar en nuestro interior. [...] Mis historias «enfermizas» (las que jamás escribiré) son las zonas oscuras de mi sexualidad. Los temas sobre los que escribiré, el poder y la confianza, me interesan como mujer, no Bodie y Doyle como

gais. Estoy expresando mi manía, no describiendo con precisión la manía de los gais.

Dicho esto, si TU manía son los gais, exprésala como una manía, no como el modo realista de escribir *slash* o la manera moralmente responsable o políticamente correcta.

Lezlie Shell, «W.H.I.P.S., Women of Houston in Pornography», *SBF*, nº 5, mayo de 1994

B. T. ofrece una interpretación alternativa de la relación entre las mujeres y los hombres homosexuales:

Si lo preguntas, estaré encantada de divagar sobre cómo y por qué las historias *slash* tratan sobre gais, pero lo cierto es que no tratan «sobre» gais. (Normalmente se trata de una cuestión tan oscura que no veo razón para aburrir a la gente con mis sutiles gradaciones de significado.) Las historias *slash* son, típicamente, narraciones que presentan a dos personajes masculinos de un programa de televisión que se enamoran. Y suele haber sexo. Esto los define como personajes que tienen una aventura homosexual, y los caracteriza como gais o bisexuales según nuestros patrones sociales. [...] Al mismo tiempo, las autoras son (con pocas excepciones) mujeres británicas y estadounidenses de clase media, que expresan sus preocupaciones a un público de iguales escribiendo historias. Sus razones para escribir no son razones de varones homosexuales, sino razones no especificadas relacionadas con la orientación sexual de las mujeres de clase media. Las historias no pretenden tratar sobre los gais, sino expresar los sentimientos de la autora y a veces los de sus amigas y lectoras fans. Los protagonistas masculinos se convierten en representaciones metafóricas de la escritora y, si es una buena comunicadora, de las lectoras del relato.

En el nivel de escritura que crea la trama, los detalles superficiales y el escenario, una historia *slash* sobre personajes televisivos masculinos trata de hombres gais, y debería incluir de modo verosímil estilos de acción propios de los gais. (Bodie debería vestir de cuero y no con encajes; los funcionarios británicos temen perder su empleo, a Starsky le atrae [o no] la idea de que le den por culo.) En el *slash*, los aspectos menos obvios de la historia, tales como el tema y la postura moral, están fuertemente gobernados por las percepciones del mundo y las ideas de lo bueno y lo malo que tienen las autoras. Buena parte del *slash* trata fundamentalmente de amor o

deseo, que se muestran en general como algo positivo y como catalizadores de una relación permanente. Se trata de una expectativa creada en las mujeres de nuestra cultura. A las mujeres también se les enseña la importancia de la relación de pareja y la cooperación (incluso en historias que no presentan a los personajes como amantes), mientras que los hombres suelen centrarse en la competitividad. Las descripciones sexuales reflejan a menudo lo que saben las mujeres sobre sus propios sentimientos eróticos, y omiten lo que ignoran sobre los sentimientos de los hombres. La profusión de juegos eróticos preliminares, por ejemplo, y las zonas erógenas extragenitales son comunes en las escenas sexuales *slash*, pero no en las descripciones que hacen los hombres de su propia sexualidad.

En la buena escritura, estos dos conjuntos de significados cooperan para reforzar el mensaje global. El *slash* se antoja tan sugerente e importante a sus fans porque la posición social de los gais y la de las mujeres se corresponden en muchos sentidos: excluidos de las estructuras arraigadas de poder, emblemas de la sexualidad, integrados en una red frecuentemente clandestina con otros gais o mujeres (o necesitados de ella), capaces de comunicarse hasta cierto punto de forma no verbal con otros gais o mujeres, sospechosos de una comunicación y colaboración con otros gais/mujeres aun mayor de la real, vistos por los hombres heterosexuales como «artísticos» y «emocionales», etc. Una historia sobre hombres en una estrecha relación, a modo de metáfora de cómo ven el amor las mujeres, puede ilustrar que ambos sexos necesitan afecto y apoyo, que la necesidad es simplemente humana. [...] La metáfora transgenérica tiene mucha de la mordacidad del *slash*: hombres y parejas masculinas como símbolos (en realidad no suplentes) de las mujeres sugieren lo que sentimos que somos, frente a cómo nos ven, cómo se ven forzadas las mujeres a pensarse a sí mismas en nuestra cultura.

B. T., «Strange Tongues», *TNU*, nº 9, invierno-primavera de 1992

[...]

No me gustan las historias en las que la autora, habitualmente por boca de Bodie y Doyle, mantiene con vehemencia que «no son gais». Creo que esta vehemente protesta indica a menudo una creencia subyacente, por parte de la autora así como de los personajes, de que, primero, existen dos alternativas, la homosexualidad y la heterosexualidad; segundo, que ser homose-

xual es desagradable; tercero, que la implicación de Bodie y Doyle es cualitativamente diferente de la de cualquier pareja de hombres, pues «cualquier pareja de hombres» sería gay y Bodie y Doyle no lo son. Su amor sexual es algo más, algo superior y, por ende, no es homosexual ni desagradable.

A: Los gais son repulsivos.

B: Bodie y Doyle no son repulsivos.

C: Por tanto, Bodie y Doyle no son gais.

[...] Esto es homofobia. Es también una forma de bifobia, aunque sólo sea en la absoluta invisibilidad de la bisexualidad. [...] Por supuesto, es posible que los personajes piensen que es repulsivo ser gay sin que la autora piense tal cosa. También es posible que una historia sea buena (esté bien escrita, tenga un ritmo adecuado y buenas caracterizaciones) pero exhiba visiones políticas que me desagradan.

Shoshanna Green, «For the World Is Hollow and I Fell off the Edge»,
TNU, nº 8, noviembre de 1991

[...]

Nunca he visto la escritura *slash* como una escritura homosexual. Antes bien, siempre me ha parecido lo que Joanna Russ calificara de «primera escritura auténticamente femenina», por y para mujeres, sin ninguna agenda política y sin ser filtrada por la censura de las ediciones comerciales. Existen sin duda las convenciones y los tabúes de los fans, pero éstos se han roto desde el primer día. Siempre hay rugidos de indignación, pero ésa es la cuestión: si no tenemos libertad para escribir lo que nos gusta en el mundo de los fans, ¿dónde estamos? Esto explica indudablemente la percepción [de otros miembros] de buena parte de las obras de fans como dos heterosexuales transpuestos en pareja del mismo sexo. Aunque generalizando tal vez en exceso, me parece que muchas de las primeras lectoras de *slash* eran mujeres heterosexuales de clase media de las regiones norcentral y oriental. Pero siempre ha habido un contingente homosexual de escritores y lectores de *slash* mucho más elevado de lo que había observado en el mundo de los fans mediáticos en general, que ha aportado asimismo una perspectiva genuinamente homosexual.

Kathleen Resch, «I Used to be Trek Monogamous, but Now I'm a Media
Slut!», *TNU*, nº 12, noviembre de 1992

Fantasías inapropiadas

La tendencia al realismo y la explicitud en las obras *slash* ha provocado reacciones de incomodidad en la comunidad de fans. M. Fae, una de las autoras de *slash* más «intrépidas», comenta la relación entre sus relatos altamente psicológicos y la más amplia tradición de *slash*:

> Como NUEVA fan, la gente me preguntaba qué es lo que más me gustaba del *slash*, por qué me dedicaba a él, etc. Y parecía horrorizada cuando le decía: «¡Bueno, es fácil, es el sexo!». La respuesta habitual seguía siendo el amor, el romance, el cuidado, etc., y la mayoría quedaban desconcertados cuando les decía que estaba abierta a cualquier mundo de fans siempre y cuando fuese *slash* y hubiera al menos dos hombres sodomizándose a la semana siguiente. Hoy nadie se inmuta al oírlo. [...]
>
> Por cierto, creo que no les falta razón a los que argumentan que a menudo no escribo *slash*. No sigo muchos de los ritmos de las historias *slash*, y frecuentemente trato el mismo tema desde un punto de vista diametralmente opuesto al del canon de los fans, a menudo prescindo de supuestas piedras angulares del *slash* como son el amor, el romance, la amistad, la igualdad, la confianza y, por supuesto, la felicidad subsiguiente. Rara vez escribo mis historias con el sesgo tradicional de «¿Cómo lograr que se amen eternamente y/o se comprometan mutuamente?»: Las escribo casi invariablemente desde el punto de vista de «¿Qué es lo que mueve a la gente? ¿Qué motivaría a un hombre como éste si nos centrásemos en este aspecto de su personalidad?». Aparte de eso, suele ser por el propio sexo, o para explorar algún interrogante interesante surgido en el programa o en el libro, o en la sociedad en general, o en el mundo del *slash*. [...] Rara vez siento la necesidad de escribir las historias más hermosas, sencillamente porque ya se escriben muchas buenas. [...]
>
> Soy bien consciente de que mi visión del mundo tiñe algunas de las cosas que hago, pero también es cierto que los personajes expresan con mucha frecuencia cosas que son puramente ellas y distintas de mí. En realidad no escribo *slash* como alegoría de ningún tema femenino: son simplemente alegorías de asuntos humanos, que considero que trascienden los límites del género. Son también para mí, por llegar al fondo de la cuestión, historias de satisfacción sexual y/o emocional, atractivos

hombres de ficción manipulados todo lo posible para dar todo el placer posible.

M. Fae Glasgow, «Two Heads Are Better Than One», *TNU*, nº 10, mayo de 1992

¿Han ido rompiendo los fans con las convenciones de la novela romántica tradicional en las historias más recientes? Los fans han debatido qué hacer con un creciente número de historias que incorporan de manera menos manifiesta contenidos sexuales «románticos».

«Tu porno vale, el mío también»
Coincido contigo en que el *slash* romántico es más tolerado porque las fantasías son «aceptablemente femeninas» mientras que la violación, el daño/consuelo y demás no lo son. Al analizar los debates sociales más amplios sobre la pornografía, el movimiento antiporno, cuando admite algún tipo de sexualidad positiva, parece querer distinguir entre sexo bueno (sexo femenino orientado a la relación, cariñoso, tierno y basado en el amor mutuo) y sexo malo (representado por la mayor parte de la pornografía dominante, que es alienado, carente de emociones, a veces nada dulce y frecuentemente al margen de una relación estable). [...] Las corrientes de pensamiento dominantes dentro de este movimiento no dejan demasiado espacio a la fantasía. De algún modo, toda fantasía y representación se ven como conducentes a la realización de las ideas o imágenes. [...] Al parecer se asume que nuestras fantasías nos controlan, y no a la inversa. [...]

En muchos sentidos el *slash* puede verse como el ideal de «literatura erótica femenina». Está totalmente orientado a la relación, es sumamente cariñoso y tierno, y está lleno de amor. El problema surge con algunas versiones más descarnadas del *slash* que han empezado a aparecer recientemente. Existe la tentación de ver el *slash* romántico como buena pornografía, es decir, como un reflejo de la sensibilidad femenina, como literatura erótica, frente a las versiones más crudas del *slash* como mala pornografía, o sea, como reflejo de una sensibilidad más masculina, como pornografía en el sentido negativo del término. [...]

Los tipos de ficción que provocan reacciones virulentas son precisamente los que se basan en los tropos de la literatura erótica masculina. Esas historias *slash* desordenan todas esas categorías puras en las que la gente acostumbra a pensar. ¿Violación? ¿Atar a tu pareja y flagelarla? ¿Prácticas

esotéricas como mear en su vejiga? ¿Largas y dolorosas descripciones de cuerpos mutilados? ¿Son éstas tiernas escenas de amor?

Lo más detestable es que, para la mayoría, lo son.

Cuando el *slash* se convierte en sadomasoquismo o en disciplina inglesa, suele hacerlo en el contexto de la misma relación que estructura historias más corrientes de sexo y amor. La relación es consensual y el sexo es la expresión de un vínculo mutuo, cariñoso y normalmente permanente. Lo curioso estriba en parte en que el argumento antiporno que sugiere que las inherentes desigualdades de poder hacen imposible que las mujeres den su consentimiento real para participar en juegos sexuales que implican poder (como las escenas sadomasoquistas) se viene abajo si ambos personajes se reconocen como masculinos. [...] Pero las historias *slash* asumen que los juegos pueden ser únicamente eso: juegos. O asumen que los juegos de rol pueden servir a algún propósito terapéutico. Pero casi siempre consideran que las personas controlan los juegos, y no a la inversa. Construyen activamente un argumento contra los temores antipornográficos de que el diferencial de poder sea fijo, de que sea invariablemente dañino, y de que la imaginación y las prácticas de alcoba centradas en el dolor o el poder corrompan nuestra forma de interaccionar fuera de la habitación. La clave de los relatos está en situar estas prácticas en el contexto de una relación y examinar su funcionamiento como parte de dicha relación. [...]

Las historias de violaciones, aunque pueden partir de clichés de la pornografía masculina sobre el deseo incontrolado o cosas por el estilo, suelen ocuparse luego de las ramificaciones del acto. La clave de la historia no es la violación; es cómo tratan la violación los personajes. ¿Pueden salvar algo del naufragio provocado por la violencia? ¿Quieren hacerlo? Alternativamente, si la violación se reescribe (bien en el curso de la narración o bien en su continuación) de suerte que no sea realmente una violación (en realidad le gustó), las narraciones siguen centrándose en la dinámica de la relación.

Los relatos de daño y consuelo suelen contener suficiente sangre para producir escalofríos a los activistas preocupados por la fusión de sexo y violencia. [...] ¿Cómo puede alguien gozar viendo sufrir a un personaje por heridas de bala o accidentes de coche? ¿Por qué conduce esto tan a menudo al sexo, y tan a menudo al sexo sumamente improbable, mientras la pareja herida sigue sufriendo en un grado que hace improbable la respuesta erótica? Es como si la vulnerabilidad del cuerpo físico se usara simbólica-

mente para ilustrar la vulnerabilidad de la estructura emocional de los hombres. La quiebra del cuerpo físico conduce a la quiebra de las barreras personales, de las defensas emocionales. Y esto (en el *slash*) lleva a la quiebra de las barreras físicas y al sexo. Sí, hay mucho dolor y sufrimiento, descripciones a veces muy precisas de los huesos rotos o los órganos internos magullados, o de la herida sangrienta o de las dificultades respiratorias. Pero, una vez más, a diferencia del material con el que sospecho que se equiparan implícitamente las historias de daño y consuelo, el daño no es tan directamente erótico como lo es el medio mediante el que se logra un grado suficiente de vulnerabilidad y apertura que puede desarrollar una relación íntima.

Así pues, los subgéneros del *slash* que con demasiada frecuencia provocan miradas de asombro, o preguntas menos corteses sobre cómo puede gustarle eso a un fan, se me antojan curiosos híbridos de sexo romántico al estilo femenino y elementos de pornografía masculina, que son centrales en los debates acerca de la disponibilidad y el impacto de los materiales sexualmente explícitos. Esos elementos de la imaginación pornográfica que resultan menos accesibles para muchas mujeres se incorporan y exploran en el contexto de la relación romántica familiar. Cierto es que las historias románticas se consideran aceptablemente femeninas, pero yo diría que las historias *slash* en las que uno golpea a su pareja hasta que su trasero brilla en la oscuridad son también «femeninas» atendiendo a los mismos criterios.

¿Reflexiones? ¿Tiene algún sentido todo esto?

Cynthia Jenkins, «Ménage à Deux», *SBF*, nº 3, noviembre de 1993

Un universo propio

Muchas fans se sienten más libres en el mundo de los fans que fuera de él para expresarse, hacer preguntas y discutir puntos de vista alternativos. Teresa comenta qué beneficios le ha reportado la participación en la comunidad *slash*:

Todavía me parece increíble escribir a la gente y ser capaz de hablar del *slash* y de utilizar todas estas palabras que se supone que las chicas católicas educadas no conocen (ya sabéis a cuáles me refiero: pene, polla, follar). Como católica, sabía que existía una ciudad llamada Sodoma, pero no osa-

ba preguntar qué era la sodomía. [...] Creo que la razón por la que me gusta la ficción *slash* tiene que ver más con la emoción del relato que con el acto en sí. Nuestra casa era emocionalmente muy fría. Cualquier emoción tenía que ocultarse. Crecí avergonzándome de parecer feliz en público, por no hablar de llorar en público. Me gustan los romances emocionales que parecen no existir al margen de la ficción *slash*. En realidad también me gustan los puramente sexuales. [1] [...] Personas como Leslie Fish y M. Fae me han enseñado mucho sobre el cuerpo humano y también sobre la mente humana. Las ideas ligadas a algunas de estas historias sobre lo que constituye el sexo masculino/femenino bueno/malo aceptable/inaceptable me han abierto los ojos a la forma en que la sociedad nos impone sus ideas. [2]

Teresa Hehir, «To Be Announced», [1] *TNU*, nº 9, invierno-primavera de 1992; [2] *SBF*, nº 2, agosto de 1993

Lo que hace disfrutar a muchos fans del *slash* es la sensación de crear su propia cultura, de participar en la emergencia de un nuevo género que expresa de una manera más perfecta sus visiones y fantasías sociales:

Lo que me encanta del mundo de los fans es la libertad que nos hemos concedido para crear y recrear una y otra vez nuestros personajes. La ficción de los fans rara vez se detiene. Es como algo vivo, en plena evolución, que adquiere vida propia. Una historia da lugar a otra, cada escritor comparte con otros su realidad y puede que ambas se fundan en una creación totalmente nueva. Muchos aducirían que no somos creativos porque nos basamos en el universo de otro en lugar de proponer el nuestro propio. No obstante, yo creo que el mundo de los fans puede ser extremadamente creativo, pues tenemos la capacidad de seguir modificando nuestros personajes y seguir infundiéndoles una nueva vida. Podemos matarlos y resucitarlos cuantas veces queramos. Podemos alterar sus personalidades y sus reacciones ante las diversas situaciones. Podemos coger un personaje y hacerlo encantador y dulce o cruel y despiadado. Podemos darles una vida infinita y siempre cambiante en lugar de la vida única de su creación original. Nos hemos otorgado la licencia para hacer lo que queramos y resulta sumamente liberadora.

Kim Bannister (sin título), *SBF*, nº 1, mayo de 1993

Las múltiples perspectivas del mundo de los fans sobre el mismo conjunto de personajes nos permiten hacer una cosa mejor que casi cualquier otra

forma de literatura contemporánea: nos permiten conocer un conjunto de personajes con una enorme profundidad. Las personas no son tan simples como incluso el más complejo personaje literario en una única presentación. Cualquier ser humano de carne y hueso es en realidad muchas personas, muchas de las cuales son contradictorias. La lectura de versiones superpuestas de Ray Doyle, por ejemplo, permite una comprensión que, en muchos sentidos, resulta más real por su extensión y profundidad, sus detalles y, sí, incluso por sus contradicciones. No creo que sea casual que tantos fans se hayan sentido o se sientan atraídos por los universos literarios dominantes, que consisten en que diferentes autores cuentan una y otra vez los mismos conjuntos de historias. Los mitos artúricos y las leyendas de Robin Hood vienen inmediatamente a la mente como dos ejemplos de universos en plena evolución. ¿Cómo es lo que hacemos diferente?

Cynthia Jenkins, «Ménage à Deux», *SBF*, nº 2, agosto de 1993

Creo que parte de lo que hace tan atractivo el *slash* no es tanto el hecho de ser tabú, aunque eso suponga una ventaja adicional, sino el hecho de que lo creamos en nuestra comunidad, sin las cortapisas de todas las reglas de los profesores de escritura creativa, de los editores y de los vendedores. Creamos la ficción que deseamos leer y, lo que es más importante, nos permitimos reaccionar ante ella. Si una historia nos conmueve o nos divierte, la compartimos; si nos preocupa, escribimos una segunda parte; si nos perturba, podemos incluso reescribirla. También recreamos continuamente a los personajes para que encajen con nuestra imagen de ellos o para explorar una nueva idea. Tenemos el poder y eso es algo muy seductor. Si deseamos explorar un tema o ver un escenario particular, todo lo que tenemos que hacer es sentarnos a escribir. El resultado es leído y es objeto de una reacción instantánea en un diálogo continuo entre los fans. En el mundo «real» no podemos hacer eso con demasiada frecuencia. Para mí, ése es uno de los grandes atractivos del *slash* en particular y del mundo de los fans en general.

Kim Bannister, «Desert Blooms», *SBF*, nº 2, agosto de 1993

Recapitulación

Lo que ha mantenido esta discusión durante más de cinco años es el complejo conjunto de cuestiones suscitadas por el *slash* y la ausencia de respuestas sencillas y satisfactorias. Morgan y B. T. examinan lo que consideran el poder y la «paradoja» del *slash*:

> El *slash* nos hace pensar. Nos presenta escenarios y situaciones que se enfrentan a nuestras bellamente construidas ideas de la «norma» y las transgreden. Se niega rotundamente a tragarse la versión oficial de quién tiene qué emociones en qué circunstancias. Es una creación, principalmente femenina, que se afana por indagar las preguntas y respuestas sobre nosotras mismas y nuestra sexualidad e identidad construidas. En el *slash*, hacemos lo impensable, llevamos a la cama a las personas «equivocadas», en las situaciones «equivocadas». En un mundo que crea la identidad individual en función de la sexualidad, nosotras respondemos cuestionando y reorganizando esa sexualidad y esa identidad.
>
> Morgan, «A Different Eye», *SBF*, nº 3, noviembre de 1993

> La literatura *slash* está envuelta en paradojas. El *slash* lleva años confundiendo a todo el mundo, incluidos sus creadores. ¿Pero acaso no es una expresión del mundo totalmente confuso y contradictorio en el que viven las mujeres, y de la confusa y contradictoria visión que la sociedad tiene del sexo? [...] El *slash* lo definen y configuran las mujeres y, si parece contradictorio, o si parece contar a veces más de un tipo de historia, puede que exista una razón. Las escritoras no siguen las directrices de nadie; escriben lo que sienten lo mejor que pueden.
>
> B. T., «Strange Tongues», *TNU*, nº 4, noviembre de 1990

4. «Fuera del armario y dentro del universo»

Los homosexuales y Star Trek

Henry Jenkins con John Campbell

*Janice Radway fue una de las primeras académicas que acogió mis trabajos sobre la comunidad de fans, en parte porque discurrían en paralelo a sus propias observaciones y experiencias con los lectores de novelas románticas. Había sido una de las revisoras de «*Star Trek *repuesta, reinterpretada y reescrita». Me había dicho que el borrador inicial dedicaba demasiado espacio a intentar demostrar que las audiencias eran activas, cuando lo que el campo necesitaba por aquel entonces eran descripciones cada vez más detalladas de cómo interpretaban los diferentes grupos la cultura popular. «Fuera del armario y dentro del universo», junto con «¿Disfrutáis haciéndonos sentir estúpidos a los demás?» (también en este volumen) y «It's Not a Fairy Tale Anymore», respondía a ese desafío. Este ensayo supuso mi primera tentativa de lo que John Hartley llama «análisis de intervención» y, en ese sentido, contribuye a abonar el terreno para algunos de mis escritos populares sobre Columbine y los debates acerca de la violencia en los juegos.*

En American Cultural Studies, *John Hurtley y Roberta Pearson sostienen que los llamados nuevos periodistas, escritores como Tom Wolfe y Hunter S. Thompson, fueron importantes predecesores populares de la*

tradición estadounidense de estudios culturales, sobre la que ejercieron una influencia significativa. Sus mejores trabajos eran profundamente etnográficos, nos adentraban en comunidades o ámbitos culturales desconocidos y expresaban el modo en que los participantes se veían a sí mismos y sus prácticas, reconociendo con sinceridad sus intereses subjetivos en el proceso y permaneciendo accesibles al mayor número posible de lectores. «Fuera del armario y dentro del universo» estaba conscientemente influenciado por los esfuerzos de Tom Wolfe por capturar la «voz» de diferentes comunidades. En esta versión condensada, prescindo en buena medida del bagaje académico, dejando que emerjan las dimensiones más periodísticas.

Debo advertir que mi principal informante y ayudante de investigación en este proyecto fue John Campbell, a la sazón miembro de los gaylaxianos, *aunque luego decidió ingresar en la escuela de posgrado de estudios mediáticos. Ha escrito un extraordinario primer libro,* Getting It On Online: Cyberspace, Gay Male Sexuality, and Embodied Identity *(2004), que surge de su observación participante en varias salas de* chat *de sexo para homosexuales.*

El artículo original, «Out of the Closet», apareció por vez primera en Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek *(Londres, Routledge, 1995), que escribí junto con John Tulloch.*

> *Star Trek* celebra su vigesimoquinto aniversario en 1991. En ese cuarto de siglo, uno de los aspectos más importantes de la serie [...] ha sido la visión de que la humanidad olvidará un día sus diferencias para trabajar y vivir juntos y en paz. *Star Trek*, en sus diversas versiones televisivas y cinematográficas, nos ha presentado a hombres y mujeres africanos, asiáticos, americanos y andorianos, rusos y romulanos, franceses y ferengi, hispanos y horta, humanos y no humanos. En veinticinco años, tampoco ha mostrado jamás un personaje declaradamente homosexual.
>
> Franklin Hummel, *Gaylactic Gayette*[1]

> Puede que algún día nuestra capacidad de amar no esté tan limitada.
>
> Doctora Beverly Crusher, «El huésped», *Star Trek: la nueva generación*

«Dos, cuatro, seis, ¿cómo sabes que Kirk no es gay?», coreaban los gaylaxianos mientras desfilaban por las calles de Boston el día del Orgu-

llo Gay. «Tres, cinco, siete, él y Spock se dan el filete.» El canto se hacía eco de preocupaciones fundamentales del grupo: ¿Cómo determinan los textos la orientación sexual de sus personajes? ¿Cómo podrían conquistar los espectadores homosexuales un espacio para la autorrepresentación en las narraciones mediáticas dominantes? ¿Cómo ha prescindido *Star Trek* de los gais y las lesbianas en su mundo futuro, y por qué los personajes y sus fans se niegan rotundamente a permanecer en el armario?

Los gaylaxianos de la región de Boston son una sección local de la Gaylactic Network Inc., una organización internacional para los fans de la ciencia ficción gais, lesbianos y bisexuales y sus amigos.[2] Fundado en 1987, el grupo cuenta con secciones en muchas ciudades de Estados Unidos y Canadá. Adoptando el eslogan «Fuera del armario y dentro del universo», el grupo ha intentado aumentar la visibilidad de los homosexuales dentro de la comunidad de fans de la ciencia ficción y «ayudar a los fans homosexuales a contactar unos con otros y fomentar las amistades».[3] El grupo organiza una convención nacional, Gaylaxicon, que reúne a fans y escritores interesados en la sexualidad y la ciencia ficción. Aunque sólo recientemente ha logrado el reconocimiento oficial de la red, algunos miembros del grupo han organizado una campaña nacional de envío de cartas para instar a Paramount a reconocer una presencia homosexual en el futuro del siglo XXIV representado en *Star Trek: la nueva generación.* Sus esfuerzos han atraído hasta la fecha la atención nacional tanto de la prensa gay como de la dominante y han provocado respuestas de portavoces de la productora y de varios miembros del reparto. Gene Roddenberry se comprometió públicamente a incorporar a la serie personajes homosexuales en los meses anteriores a su muerte, pero los productores nunca cumplieron aquella promesa. La serie ha incluido dos episodios que podría interpretarse que ofrecen imágenes de sexualidad alternativa, «El huésped» y «El paria». Aunque los productores han promovido estas historias como respuesta a las inquietudes de la comunidad de gais y lesbianas, ambos tratan los estilos de vida homosexuales como aspectos extraños más que familiares de la cultura de la Federación, y han provocado controversias e insatisfacción entre los gaylaxianos.

Las demandas de los fans son relativamente sencillas: quizá mostrar a dos miembros varones de la tripulación cogidos de la mano en el bar de la nave, tal vez una rápida referencia a una amante lesbiana, algún indicio de la existencia de gais, bisexuales y lesbianas en el siglo XXIV representado

en el programa. Otros quieren más: un personaje explícitamente gay o lesbiano, una presencia regular en la serie, aunque sea en un grado relativamente menor. En cuanto a los productores, la homosexualidad y la homofobia están tan íntimamente entrelazadas que no hay manera de representar la primera sin reintroducir simultáneamente la segunda, mientras que, para los fans, lo deseable es precisamente un futuro que presente la homosexualidad exenta de homofobia.

El análisis de intervención y la cultura de los fans

Este capítulo documenta las luchas de los gaylaxianos con Paramount respecto de la visibilidad de los homosexuales en *Star Trek*, sus esfuerzos por lograr el reconocimiento público de que gais, lesbianas y bisexuales pertenecen a la comunidad utópica del programa. Yo escribo desde una posición partidista dentro de este debate como fan de *Star Trek* y miembro de los gaylaxianos. John Hartley ha instado a los estudiosos de los medios de comunicación a comprometerse en lo que él denomina análisis de intervención: «El análisis de intervención no sólo pretende describir y explicar las disposiciones del conocimiento existentes, sino también cambiarlas».[4] Hartley aboga por que los estudiosos de los medios escriban desde la(s) posición(es) de las audiencias mediáticas, reconociendo y articulando el trabajo interpretativo que realizan los espectadores, con lo cual documentarían su compromiso creativo con los contenidos mediáticos. Hartley prosigue:

> El análisis de intervención necesita ciertamente coger la televisión popular más o menos tal como se la encuentra, sin la meticulosidad de la alta cultura o los sofisticados remilgos políticos, pero necesita intervenir *en* los medios de comunicación y en la producción de conocimiento popular *acerca de* ellos.[5]

El análisis de intervención, arguye Hartley, habla de, sobre y para los márgenes de la cultura popular.

Mi objetivo es, pues, intervenir en los debates sobre la visibilidad de los homosexuales en *Star Trek*, rastrear la lógica discursiva mediante la cual los productores han intentado excluir —y los fans incluir— persona-

jes homosexuales, y ubicar este tema en el contexto social y cultural más amplio de la recepción homosexual de la ciencia ficción y de la representación en la red de una sexualidad alternativa. Mi objetivo no es instruir ni politizar la respuesta de la audiencia, pues creo que los fans ya ejercen una forma de política cultural de base que refleja poderosamente sus intereses en los medios y sus propias posiciones ideológicas. Necesitamos crear un contexto donde la política de los fans pueda ser reconocida y aceptada como una contribución válida a los debates sobre la cultura de masas.

Hijos de Urano

> Durante el curso de nuestra producción, ha habido muchos grupos con intereses especiales que han presionado en pro de su causa particular. La política de Gene Roddenberry consiste en presentar *Star Trek* tal como él la ve, sin dejarse gobernar por influencias externas.
>
> Susan Sackett, asistente ejecutiva de Gene Roddenberry[6]

> Habíamos sido el blanco de un movimiento orquestado por activistas homosexuales para incluir un personaje homosexual en el programa.
>
> Michael Piller, supervisor de guiones de *Star Trek*[7]

> A finales de la década de 1960, un «grupo de interés especial» presionó a una cadena nacional de televisión para que renovase una serie para una tercera temporada. Si esas cadenas no hubieran escuchado a quienes tenían algún interés especial, no habría vuelto *Star Trek* y probablemente no habría llegado a ser lo que hoy es. Usted, señor Roddenberry, y *Star Trek* deben mucho a un grupo de interés especial: los fans de *Star Trek*. Quizá debería plantearse escuchar a algunos de esos mismos fans que hoy se dirigen a usted.
>
> Franklin Hummel[8]

Quienes organizaron la campaña nacional de envío de cartas para lograr la inclusión de un personaje homosexual en *Star Trek: la nueva generación* no eran «influencias externas», «grupos de interés especial» ni «activistas homosexuales».[9] Se consideraban vitalmente involucrados en la vida de la serie y firmemente comprometidos con la supervivencia de

ésta. Como afirma Franklin Hummel, director de la Gaylaxian Network (Red Gaylaxiana), «nosotros somos *parte* de *Star Trek*». No veían sus objetivos como antagónicos respecto de la visión artística de Roddenberry sino, antes bien, como lógicamente consistentes con la política utópica que éste había expresado en *The Making of Star Trek* y en otros lugares.

Los fans recordaban a Roddenberry que había dicho:

> Ser diferente no supone necesariamente ser desagradable; tener una idea diferente no supone necesariamente un error. Lo peor que le puede suceder a la humanidad es que todos comencemos a parecernos, a actuar y a pensar de forma semejante.[10]

Se preguntaban cuándo iba a reconocer y aceptar *Star Trek* la «diferencia» sexual como parte de la visión pluralista que había invocado sistemáticamente. Citaban su exitosa lucha por introducir una mujer negra en el puente del *Enterprise*, y su fracasada tentativa de tener una mujer como segunda de a bordo, y se preguntaban en voz alta: «¿Por qué no puede ser *Star Trek* tan polémica a la hora de educar sobre nuestro movimiento como lo fue respecto del movimiento de derechos civiles de los negros?» (James).[11]

Los que organizaron la campaña de envío de cartas eran fans de *Star Trek*, y, como tales, reclamaban una especial relación con la serie, protectora y posesiva, celebradora y crítica a la par. [...]

La negativa de los productores a introducir personajes gais y lesbianos les hirió profundamente:

> *Frank*: Traicionaron todo lo que suponía *Star Trek*, la visión de la humanidad que llevo defendiendo más de veinticinco años. Traicionaron a Gene Roddenberry y su visión, así como a todos los fans. No tuvieron agallas para estar a la altura de lo que *Star Trek* defendía.

[...]

Para comprender la intensidad de las reacciones de los gaylaxianos, debemos considerar con más detalle lo que ha ofrecido como género la ciencia ficción a estos fans gais, lesbianos y bisexuales. David, un miembro del grupo de Boston, describía sus primeras experiencias con el género:

> No estaba muy contento con mi mundo tal como era, y descubrí que la lectura de ciencia ficción o fantasía me transportaba a lugares donde eran posibles aquellas cosas que no podían ocurrir en mi vida cotidiana. Se tornaba posible transformar las cosas que detestaba de mi vida, el mundo en general, en algo más cómodo para mí, algo que me permitía llegar a ser lo que realmente quería. [...] Ser capaz de superar prejuicios de diferentes modos. Hacer frente a la inhumanidad del hombre para con el hombre. Tener una visión del futuro o evadirme y deleitarme con la gloria y las hazañas carentes de propósito mundano. Ser lo que eres y más grande de lo que te permite el mundo que te rodea.

Lynne, otra gaylaxiana, cuenta una historia similar:

> No estaba muy contenta con mi vida de niña y me gustaba la idea de que pudiese existir algún otro lugar donde las cosas fueran diferentes. No lo buscaba en este planeta. Me figuraba que estaba en otro sitio. Solía sentarme en el Bronx, mirando las estrellas y deseando que viniera un ovni y me cogiera. Por supuesto, jamás aterrizaba en el Bronx, pero yo no perdía la esperanza.

Lo que describen estos fans es algo más que una noción abstracta de escapismo, la persistente fantasía homosexual de un espacio más allá de la puerta del armario. Semejantes fantasías utópicas pueden proporcionar un importante primer paso hacia la conciencia política, toda vez que el utopismo nos permite vislumbrar un orden social alternativo que hemos de afanarnos por hacer realidad («algo positivo que esperar con ansia»), así como reconocer las limitaciones de nuestra situación actual (el presente distópico frente al que cabe interpretar la alternativa utópica).

Nadie había esperado que la serie *Star Trek* original, estrenada antes de los disturbios de Stonewall, abordarse directamente las inquietudes de los fans gais, lesbianos y bisexuales. Habían confiado en que su visión de una Federación Unida de Planetas, de cooperación y aceptación intergaláctica, los incluiría como miembros fundamentales. Sin embargo, cuando apareció *Star Trek: la nueva generación*, en una época en que los personajes homosexuales se habían incluido en muchas series estadounidenses, esperaban algo más, la aparición en pantalla, la presencia explícita en su siglo XXIV.

Donde ningún hombre (homosexual) ha llegado antes

> El señor Roddenberry siempre ha declarado que le encantaría incluir un personaje de *cualquier* grupo de interés especial si dicho personaje fuese relevante para la historia.
>
> Susan Sackett[12]

> ¿Se incluyó a Uhura y a La Forge porque el hecho de que fueran negros era relevante para alguna historia? ¿Se incluyó a Sulu porque el hecho de que fuese asiático era importante para la trama? ¿Se incluyó a Crusher, Troi y Yar porque el hecho de que fueran mujeres era relevante para algún episodio? Creo que no. Estos personajes se incluyeron porque eran importantes para el *espíritu* de *Star Trek.*
>
> Franklin Hummel[13]

«Esperábamos que *Star Trek* lo hiciera porque esperábamos más de *Star Trek* que de otras series», explicaba un fan. Miraban a su alrededor y veían otras series (*La ley de los Ángeles, Heartbeat, Treinta y tantos, A través del tiempo, Doctor en Alaska, Days of Our Lives, Roseanne*) que abrían nuevas posibilidades para los personajes homosexuales en las emisiones televisivas, mientras que su programa se limitaba a insinuar la posibilidad de que hubiera alguna forma de sexualidad ahí fuera, en algún lugar más allá del universo conocido, que no se pareciese a la heterosexualidad. *Star Trek* ya no establecía los estándares de otros programas.

«Antes o después tendremos que abordar el tema», había dicho Roddenberry a un grupo de fans de Boston en noviembre de 1986, cuando *Star Trek: la nueva generación* aún se estaba gestando: «Probablemente deberíamos tener un personaje homosexual en *Star Trek*».[14] «Para su información, la posibilidad de que varios miembros de la tripulación del *Enterprise* pudieran ser homosexuales se ha discutido en términos muy positivos. Es sin duda un ámbito que un programa como *Star Trek* debería abordar», reconocía David Gerrold, el hombre a quien se asignó la preparación de la biblia del programa para *Star Trek: la nueva generación.*[15]

¿Qué podían hacer los gaylaxianos respecto de la ausencia de gais y lesbianas en el universo del programa, respecto del silencio de Roddenberry sobre el tema, una temporada tras otra? Steve K., en un artículo en

The Lavender Dragon, un boletín para fans, veía sólo dos posibilidades coherentes con la interpretación realista de la serie por parte de la comunidad de fans:

> Como veterano de la Marina estadounidense, he conocido de primera mano la discriminación militar contra los gais y las lesbianas. Puede que la Federación Unida de Planetas también prohíba a los homosexuales servir en la Flota Estelar [...]. Eso explicaría la elevada cifra de oficiales no casados a bordo del *Enterprise*. Exceptuando a la doctora Crusher, ninguno de los oficiales regulares ha estado casado (los jefes, como por ejemplo el jefe O'Brian, son suboficiales como los sargentos). ¿Tiene la Flota Estelar un armario enorme? Queda todavía el problema de los homosexuales civiles. Como muchos de los episodios incluyen la interacción con personajes ajenos a la Flota Estelar, cabría esperar que ocasionalmente apareciera en algún lugar en el siglo XXIV un personaje gay o lesbiano. ¿Ha descubierto la Federación una «cura» para la homosexualidad?[16]

La invisibilidad implicaba o bien que los homosexuales no habían salido del armario o bien que habían cesado de existir. Ninguna de ambas alternativas resultaba atractiva para un grupo cuyo lema, después de todo, es «Fuera del armario y dentro del universo».

Si hubieran escuchado con más atención, los fans podrían haber reconocido la rebaja en los comentarios originales de Roddenberry, que de incluir homosexuales como *personajes* pasó a abordar la homosexualidad como *asunto*. Lo que querían los gaylaxianos era ser visibles sin ser un «asunto» o un «problema» que los guionistas tuvieran que afrontar y resolver. Como escribe Theresa M.:

> Quiero ver hombres cogidos de la mano y besándose en el Ten-Forward. Quiero ver una sonrisa de gozo en la cara de Picard cuando, como capitán, une con vínculo sagrado a dos mujeres, o el dolor en su rostro al contarle a un hombre que su cónyuge del mismo sexo ha muerto en combate. Quiero oír a Troi asegurar a un miembro de la tripulación, que se cuestiona sus emociones contradictorias, que la bisexualidad es una manera de gozar lo mejor de lo que ofrecen ambos sexos. Quiero ver a los miembros de la tripulación ocupándose de sus asuntos y actuando adecuadamente en cada situación con independencia de su orientación sexual.[17]

Semejantes momentos de afecto público, rituales comunitarios o terapia psicológica eran aspectos comunes del texto del programa; la única diferencia sería que, en este caso, los personajes implicados serían reconociblemente homosexuales. Los fans querían ser participantes visibles en un futuro que había resuelto hacía mucho tiempo el problema de la homofobia. Sentían que esta aceptación utópica era más coherente con la ideología del programa que una representación más distópica de los problemas sociales a los que se enfrentaban como gais, lesbianas y bisexuales que vivían en una sociedad muy dominada aún por la homofobia.

Los productores del programa parecían estar de acuerdo, pues sus respuestas públicas a la campaña de envío de cartas presuponen con frecuencia que los homosexuales habrían logrado la tolerancia y la aceptación en el futuro de *Star Trek*, pero eludían los intentos de hacer visible este compromiso en la pantalla. [...] Cabe identificar una serie de asunciones básicas sobre la representación de las identidades homosexuales que subyacen a las respuestas de los productores a la campaña de envío de cartas:

1. La representación explícita de la homosexualidad en el guión del programa requeriría alguna forma de etiquetado, mientras que un clima general de tolerancia habría hecho desaparecer por completo el asunto. Como explicaba Roddenberry en una declaración publicada en la revista gay *The Advocate*: «Nunca he hallado necesario hacer una historia especialmente dedicada a la homosexualidad porque, en la época de *La nueva generación*, el siglo XXIV, las personas no estarán etiquetadas».[18]

2. La representación de la homosexualidad en *Star Trek* se convertiría necesariamente en la sede de algún conflicto dramático. Como explicaba Richard Arnold, el hombre nombrado para servir de enlace con la comunidad de fans:

> En el universo de *Star Trek* en el siglo XXIV ideado por Gene Roddenberry, la homosexualidad no constituirá un problema como sucede hoy en día. ¿Cómo abordar entonces un no-problema? A ningún tripulante de la nave estelar le importarán lo más mínimo las preferencias sexuales de los demás. [...] No nos pidan que mostremos conflictos a bordo del *Enterprise* en lo tocante a las opciones sexuales, políticas o religiosas de las personas. En esa época, todas las opciones serán igualmente respetadas.[19]

Los productores, en una curiosa muestra de lógica circular, insistían en que la ausencia de gais y lesbianas en el universo de *Star Trek* era una prueba de su aceptación en el seno de la Federación, mientras que su visibilidad sólo podía interpretarse como una señal de conflicto, una erupción renovada de homofobia.

3. La representación de la homosexualidad en *Star Trek* tornaría evidente la sexualidad de los personajes y, por ende, quedaría expuesta a la ofensa. Como explicaba Arnold:

> Aunque no tenemos ningún problema con que cualquiera de nuestros personajes sea homosexual, no sería apropiado retratarlos como tales. La preferencia sexual de una persona (o de un ser) no debería resultar evidente, al igual que no podemos decir la afiliación religiosa o política de alguien con sólo mirarle.[20]

Los signos de homosexualidad, si están ahí a la vista, se vuelven automáticamente demasiado «evidentes» en una sociedad homofóbica, mientras que las marcas de heterosexualidad se naturalizan y se tornan invisibles, pues son demasiado omnipresentes para ser siquiera advertidas.

4. La representación sólo podría tener lugar basándose en los estereotipos fácilmente reconocibles de las identidades homosexuales actuales. El grupo al que los productores no osaban ofender no resulta ser la derecha religiosa (que ha presionado a menudo a los productores para excluir a los personajes gais o lesbianos) sino los fans homosexuales que exigen representación en el programa: «¿Esperan ustedes que mostremos comportamientos estereotipados que ofenderían más de lo que apoyarían a la comunidad homosexual?».[21] Arnold preguntaba a un auditorio de mil doscientos fans de *Star Trek* congregados en el hotel Sheraton de Boston: «¿Qué quieren que hagamos? ¿Quieren que les pongamos triángulos rosas? ¿Que recorran el pasillo con pasitos de ballet?».[22]

5. La representación de los personajes homosexuales requeriría la representación explícita de sus prácticas sexuales. Arnold preguntaba: «¿Quieren que mostremos a dos hombres en la cama?».[23] Como una sociedad heterosexista ha reducido a los homosexuales a su sexualidad, el único modo de representarlos consistiría en mostrarlos en plena actividad sexual.

6. La representación de los personajes homosexuales y de sus relaciones supondría una violación de las expectativas de género. Adoptando

una metáfora sugestivamente femenina, Arnold preguntaba: «¿Quieren que convirtamos esto [*Star Trek*] en una telenovela?». Tratar la homosexualidad como parte del estilo de vida de los personajes supondría transformar (y acaso castrar) *Star Trek*, mientras que tratar la heterosexualidad como parte del estilo de vida de los personajes implicaría dejar intacta su condición de programa de acción y aventura orientado a los varones. Cualquier clase de esfuerzo coordinado para responder a esta lógica exige un intento de hacer visible la heterosexualidad más que la homosexualidad, para mostrar cómo sus marcas pueden verse en los personajes, las tramas y todo el entorno:

> *Frank*: ¿Cómo sabemos que cualquiera de los personajes es heterosexual? ¿Cómo lo saben ustedes? Porque le ven interaccionar con otras personas, especialmente en sus relaciones íntimas. *Star Trek* lo ha hecho en una infinidad de ocasiones. Saben que Picard es heterosexual. Saben que Riker es heterosexual. ¿Por qué? Porque han tenido relaciones constantes con personas del sexo opuesto. Esto se ha hecho sistemáticamente como construcción de los personajes. ¿Por qué no hacen esta misma construcción de un personaje homosexual?

7. Como último recurso, al no haber logrado convencer a los gaylaxianos con sus restantes argumentos, los productores trataban de negar su influencia en la producción del programa y su control sobre la posición ideológica de éste, diciendo: «Si nos presentan un *buen* guión que nos permita abordar los problemas a los que hoy se enfrenta en el planeta la comunidad de gais y lesbianas, es muy probable que lo produzcamos».[24] Pero, de hecho, había habido un guión, titulado «Sangre y fuego», escrito por David Gerrold en la primera temporada de *Star Trek: la nueva generación*, en un momento en que los productores buscaban desesperadamente material nuevo para mantener en antena la serie aún en ciernes. El guión de Gerrold utilizaba los «gusanos de sangre regulanos» como metáfora para abordar el tema del sida e incluía una pareja gay como personajes secundarios.

El guión de Gerrold sufrió múltiples revisiones antes de ser echado por tierra. Los productores han insistido sistemáticamente en que su decisión de no producir «Sangre y fuego» se basó en sus méritos, no en su inclusión de temas y personajes homosexuales. Gerrold, que rompió con

Roddenberry poco después de este incidente, ha cuestionado reiteradamente esta explicación, denunciando que el episodio nunca se filmó porque los productores se sentían incómodos con sus tentativas de introducir la cuestión de la homosexualidad en el universo de *Star Trek*: «Se quejaban de que el guión incluía personajes descaradamente homosexuales. Rick Berman decía que no podíamos hacer eso en la programación de tarde en algunos lugares. Los padres nos escribirían cartas».[25]

Gerrold contaba su historia en las convenciones de ciencia ficción, en las redes informáticas y a muchísimos periodistas. Han circulado copias del guión de manera informal entre los gaylaxianos y otros fans. «Sangre y fuego» llegó a ser parte de la comprensión de la historia del programa por parte de la comunidad de fans y fue un factor clave a la hora de motivar a los gaylaxianos para que adoptasen estrategias más agresivas para presionar en pro de su causa. «Los buenos guiones se aceptan, y se consideró que éste no era un buen guión», dijo Ernest Over, ayudante del productor ejecutivo.[26]

Los productores habían dicho repetidamente, en todos los idiomas, que los homosexuales sólo podían hacerse visibles en *Star Trek* convirtiéndose en un problema, así que los fans gais, lesbianos y bisexuales de *Star Trek* se convirtieron en un problema para los productores. Organizaron una campaña nacional de envío de cartas; colgaron anuncios en las redes informáticas; acudieron a la prensa homosexual, e hicieron de su insatisfacción con las respuestas de los productores un asunto público. Ernest Over, que era también un activista de la comunidad homosexual, contó a *The Advocate* que la oficina de *Star Trek* había recibido «más cartas sobre este tema que sobre cualquier otro asunto».[27]

En medio de la publicidad, sólo unos pocos meses antes de su muerte, Gene Roddenberry hizo una declaración: «En la quinta temporada de *Star Trek: la nueva generación*, los espectadores verán más de la vida a bordo de la nave en algunos episodios que, entre otras cosas, incluirán a tripulantes homosexuales en circunstancias cotidianas».[28] Un editorialista de *Los Angeles Times* anunciaba:

> Esta temporada, aparecerán discretamente gais y lesbianas a bordo del *Enterprise*. [...] No revelaron su orientación sexual y no serán parias; según parece no serán objetos de compasión ni de atención melodramática. Su orientación sexual resultará indiferente al resto de la tripulación.[29]

[...]

Cuando los gaylaxianos buscaron la confirmación de las declaraciones de Roddenberry, no recibieron respuesta alguna. Cuando llamaron los reporteros del *Washington Blade*, sólo recibieron un mensaje grabado del productor ejecutivo Rick Berman: «Los guionistas y productores de *Star Trek: la nueva generación* están explorando activamente varios enfoques posibles de la cuestión de la orientación sexual».[30] Una vez más, «la cuestión de la orientación sexual» había sustituido a la promesa de personajes homosexuales. Y, cuando se estrenó la nueva temporada, los fans homosexuales descubrieron que se convertirían en «parias», después de todo.

Un defecto humano

> Antes de su muerte [Roddenberry] había discutido con nosotros la posibilidad de que dos hombres se cogiesen de la mano en alguna escena, lo cual era totalmente irrelevante para la cuestión de la homosexualidad. [...] Así que decidimos contar una historia que tratase sobre la intolerancia sexual.
>
> Michael Piller, supervisor de guiones de *Star Trek*[31]

Hay una curiosa nota a pie de página en la novelización que hizo Gene Roddenberry de *Star Trek: The Motion Picture*, que los miembros de la comunidad de fans escritoras suelen interpretar como el guiño del productor a las obras de ficción sobre Kirk y Spock. «Debido a que *t'hy'la* [un término usado por Spock para referirse a Kirk] puede significar *amante*, y como la amistad entre Kirk y Spock era inusualmente íntima, esto ha llevado a algunos a especular sobre si habían llegado a ser realmente amantes», explicaba Roddenberry, reconociendo por primera y única vez en una historia canónica de *Star Trek* que, al menos como concepto, la homosexualidad seguía existiendo en su universo del siglo XXIV.[32] La homosexualidad sigue siendo objeto de «especulaciones», «rumores» y quizá chantaje. No obstante, Roddenberry deja que Kirk ponga las cosas en su lugar:

> Jamás me llegó este rumor sobre los *amantes*, aunque me han contado que llegó en varias ocasiones a oídos de Spock. Al parecer siempre lo descartaba con su característico gesto de levantar su ceja derecha, que solía connotar una combinación de sorpresa, incredulidad y/o fastidio. Por lo que a mí

> respecta, aunque no tengo ningún reparo moral ni de otra índole en lo que concierne al amor físico en cualquiera de sus múltiples formas terrestres, extraterrestres y mixtas, siempre me ha resultado más gratificante esa criatura llamada *mujer*. Por otra parte, me desagradaría que me considerasen tan tonto como para escoger una pareja que sólo alcanzase el calor sexual una vez cada siete años.[33]

Así pues, con la misma rapidez con la que la introduce, Roddenberry vuelve a hacer desaparecer la homosexualidad. Pero Roddenberry no cierra del todo la puerta. Con un esfuerzo suplementario, podemos fisgar en el armario de Kirk y hallar indicios de algo perverso. ¿A qué se refiere exactamente Kirk, este hombre de múltiples mundos, cuando dice que «lo más gratificante» para él venía de la heterosexualidad? ¿Cómo ha llegado a estar en disposición de hacer semejante evaluación? Después de todo, no dice que se trate de lo único gratificante. ¿Qué experiencias había tenido Kirk con «el amor físico en cualquiera de sus múltiples formas terrestres, extraterrestres y mixtas»? De esta guisa, Roddenberry da pábulo a la especulación de los fans, al mismo tiempo que niega de manera explícita y directa la posibilidad de que fluya el deseo homosexual entre Kirk y Spock.

En una importante contribución a la teoría sobre los medios de comunicación de los homosexuales, D. A. Miller ha rastreado los modos en que la película *La soga*, de Alfred Hitchcock, hace de la homosexualidad de sus personajes una cuestión de connotación más que de denotación, algo que se sugiere pero que nunca se dice. «La connotación siempre manifestará una cierta insuficiencia semiótica», advierte Miller, que permite que «el significado homosexual quede elidido incluso cuando está siendo elaborado».[34] Mientras que casi todos los críticos que han escrito sobre *La soga* han dado por sentada la homosexualidad de los protagonistas, sus preferencias sexuales nunca se manifiestan explícitamente, por lo que quedan abiertas a la interpretación. La verdad de la denotación (es decir, la representación o declaración explícita de la homosexualidad) es evidente, mientras que la verdad de la connotación (es decir, la insinuación o implicación) queda abierta al debate y la reinterpretación. Como sugiere Miller, la connotación posee «una permanente negabilidad». El juego con la connotación es un modo frecuente de evitar la censura, pero, por su propia naturaleza, niega la visibilidad homosexual que los gaylaxianos pretendían lograr de los productores de *Star Trek*. Más bien, como sugiere

Miller, el juego con la connotación nos enseña únicamente la importancia del permanecer en silencio.

«El huésped» y «El paria», los dos episodios de *Star Trek: la nueva generación* que rozan el tema de la preferencia sexual, pueden concebirse como juegos similares con la connotación, a menudo amenazados con ser anegados por alguna preocupación mayor y más «universal». Veamos, por ejemplo, cómo describe el director Marvin Rush el episodio de *Star Trek* «El huésped»:

> Las relaciones hombre/mujer, hombre/hombre, mujer/mujer existen en la vida en diversas formas y son presas fáciles para el drama. Creo que «El huésped» abordaba un aspecto de ello. Pero, en mi opinión, trataba más bien sobre la naturaleza del amor y sobre la importancia relativa del envoltorio.[35]

El supervisor de guiones Michael Piller admite que «El paria» fue una respuesta premeditada a la campaña de envío de cartas, pero se trataba en realidad de una «historia que abordaba el tema de la intolerancia sexual. [...] Ése era realmente el tema general».[36]

En «El huésped», la doctora del *Enterprise*, Beverly Crusher, se enamora de un hombre. Odan, un embajador extraterrestre, se teletransporta a bordo, la encandila y ambos entablan una relación romántica y, se sugiere claramente, sexual. Sólo entonces descubre Crusher que el cuerpo con el que se ha estado acostando en realidad no es más que el huésped, mientras que el «hombre» del que se ha enamorado es un simbionte extraterrestre. El cuerpo huésped está muriendo. El simbionte se trasplanta temporalmente al cuerpo de Riker, el cuerpo de un hombre al que ella considera un «hermano». Tras mucha reflexión, Crusher vuelve a enamorarse de Odan y vuelve a sugerirse que se acuesta con él. En la escena final, el nuevo huésped de Odan, una mujer, llega para recibir el trasplante. En este cuerpo, al igual que en todos los anteriores, Odan sigue deseando a la «doctora Beverly», pero ésta rehúsa abrazarle en su forma femenina. «Quizá se trate de un defecto humano, pero no estamos acostumbrados a esa clase de cambios», dice la doctora Berverly con una fría mirada y una voz distante. «No puedo seguir así. [...] No puedo vivir con esa clase de incertidumbre. Puede que un día nuestra capacidad de amar no sea tan limitada.» Odan la besa en la muñeca y luego se aleja, antes de que la cámara se fun-

da en un frío e inexpresivo primer plano de la buena doctora, que reflexiona sin duda acerca de la «naturaleza del amor». «Quizá fuese un defecto humano», admitía, confiada en el conocimiento de que, en *Star Trek*, los defectos humanos como la compasión, la amistad, la emoción, el altruismo o el amor se validaron hacía tiempo ante el desafío extraterrestre. Al fin y al cabo, nuestros defectos son los que nos hacen más decididamente humanos.

Los gaylaxianos estaban claramente divididos con respecto a «El huésped». Christine, presidenta de la sección de Boston, escribió una carta elogiando el episodio: «La historia era poderosa, sensible, bien interpretada e inteligente, e ilustra con claridad el compromiso permanente de *Trek* de explorar y presentar temas importantes por controvertidos que puedan ser».[37] Su elogio quedaba mitigado por su reconocimiento de lo que cabía esperar que se dijera en televisión más que lo que podría ser deseable que dijese realmente el programa. *Star Trek*, sugería, ha hallado un modo de explorar la sexualidad alternativa sin correr el «riesgo de que toda la región norcentral apague de inmediato el televisor». La aceptación de «El huésped» por parte de Christine equilibra así múltiples interpretaciones: por un lado, la interpretación de la ideología del programa en relación con la imagen activista de Roddenberry y, por otro lado, la que concibe a los fans como una «élite impotente» que debe conciliar sus deseos con lo que resulta práctico para conseguir que crezca la audiencia. Análogamente, negocia entre la apreciación de la alegoría como una forma de comentario social y el deseo de los fans de ser reconocidos en términos aceptables para la estética realista del mundo de los fans.

Sin embargo, no sorprende que, dado el precario equilibrio logrado por Christine entre estas diferentes interpretaciones, otros miembros del grupo no compartieran su aprobación del episodio. Las ambigüedades de la escena final provocaron un especial malestar y suscitaron el debate. ¿Por qué se aparta Crusher de Odan cuando éste aparece ante ella como mujer, pero fue capaz de acostarse con él cuando adoptó la forma de su «hermano»? ¿Es, como ella dice, por su incapacidad de adaptarse a los cambios o porque, como se infiere claramente, no puede enfrentarse a la posibilidad del deseo lésbico? ¿Qué es lo que la gente de la Federación no ha aprendido a aceptar todavía, los parásitos en cuerpos huéspedes o la visibilidad de los homosexuales? ¿Y es de veras la homosexualidad lo que está aquí en juego, dados los cuidadosos esfuerzos del programa por pre-

sentar a Odan literalmente como una mente de hombre atrapada en un cuerpo de mujer? Consideremos, por ejemplo, esta conversación durante una de las sesiones de entrevistas, un debate que se repetía de forma similar cada vez que discutía este episodio con algún miembro del grupo:

> *Betty*: Me gustó, pero hubiese querido que continuara otra media hora. Si el tercer cuerpo, la mujer, hubiera aparecido quince o veinte minutos antes del final del programa y Beverly hubiera tenido que tratar con ella...
> *Lynne*: Pero aún no tienen agallas para hacer eso. [...]
> *Betty*: Si Beverly hubiera tenido que tratar con la persona a quien amaba en el cuerpo de una mujer, se habría planteado todo el tema de la homosexualidad y habrías perdido de vista el asunto que planteabas: ¿amamos el caparazón o la personalidad?

[...]

Incluso aquí, la heterosexualidad se considera universal, abstracta, en tanto que la homosexualidad es demasiado particular y concreta como para llevar el peso de una preocupación global de la índole de «la naturaleza del amor». Los heterosexuales pueden representar a todos los amantes, mientras que las lesbianas son significantes más especializados.

> *Lynne*: Creo que Beverly habría respondido casi igual si Odan hubiese vuelto como un hombre joven y rubio pero totalmente desconocido. «No puedo volver a hacerlo.» Ésa es la sensación que tuve. Pero, por encima de todo, es una mujer y no suele tener esa inclinación. No puedo soportar que estés cambiando de cuerpo. No pareces el de antes. Primero tuvo que tratar con Riker. ¡Dios mío! ¡El cuerpo de Riker! Lo hizo, pero le costó veinte minutos del episodio. Habría necesitado otros veinte minutos del capítulo para tratar con este cuerpo de mujer. Pero yo vi esa leve sonrisa en su rostro al final y eso me hizo pensar que el guionista lo dejaba abierto.

La homosexualidad sobrevive como una «leve sonrisa», un gesto ambiguo, interpretable como homófobo, que descarta toda posibilidad futura, o como tolerante, «abierto» y susceptible de múltiples interpretaciones. Tanta carga puesta en una «leve sonrisa», pero a veces es todo lo que tenemos.

La temporada siguiente, *Star Trek* intentó volver a afrontar y resolver el «problema» de la homosexualidad. Si «El huésped» no trataba en reali-

dad de la homosexualidad, por más que representase visualmente esa posibilidad en la pantalla aunque de manera fugaz, «El paria» iba a ser el «episodio homosexual». El supervisor de producción, Jeri Taylor, explica: «En realidad, "El huésped" trataba más sobre la auténtica base de una relación amorosa. "El paria", sin embargo, es una historia sobre los derechos de los homosexuales. Abordaba cuestiones homosexuales de manera rotunda, concreta y directa».[38] «El paria» planteaba el tema de una vez por todas, incluyendo cuidadosamente sus implicaciones en una única historia situada en un mundo extraterrestre que no había tenido ningún contacto previo con la Federación y, dadas las circunstancias, probablemente no querría volver a comunicarse con ella.

Los j'naii son una raza andrógina que ha proscrito el concepto mismo de género. (Los j'naii, como era de esperar, eran interpretados enteramente por mujeres.)[39] Riker conoce a Soren, una técnica j'naii, cuando trabajan juntos en el rescate de una nave espacial que se ha perdido en el «espacio nulo». La aparición de una mujer sin género invita a una constante investigación de los prodigios de la heterosexualidad. «¿Qué clase de mujer encuentras atractiva?», pregunta a Riker. «Dime, ¿es ésa la clase de mujer preferida por todos los humanos varones?», pregunta de nuevo. «¿Es la mujer quien decide atraer o no al hombre?», le pregunta a la doctora Crusher. Mientras reparan un transbordador espacial, Riker y Soren comentan sus sentimientos mutuos. «¿Qué implican los dos sexos? ¿Apareamiento?», quiere saber ella, y, en cada ocasión, tanto sus preguntas como las respuestas asumen que la heterosexualidad es la única posibilidad. Después de todo, en un mundo con dos sexos, ¿por qué contentarse con uno solo? «Tal vez sea esa complejidad la que hace tan interesantes las diferencias entre los sexos», exclama, en medio de un poema sobre las diferencias entre los niños y las niñas que Riker recita en tono de complicidad. Soren confiesa que, de hecho, ha llegado a considerarse mujer y a sentir una preferencia «antinatural» por los hombres, a pesar de que semejante identidad sexual está proscrita en su cultura:

> Me estoy arriesgando mucho al contarte esto. [...] Algunos sienten fuertes inclinaciones hacia la condición masculina. Algunos sienten el impulso de ser mujeres. Yo pertenezco a estos últimos. [...] En nuestro mundo, estos sentimientos están prohibidos. Cuando se descubre a alguien se le avergüenza y se le ridiculiza. [...] Aquellos de nosotros que tenemos estos im-

pulsos llevamos vidas secretas y cautelosas. Nos buscamos entre nosotros. Siempre a escondidas, siempre aterrados de que nos descubran.

Ambos desobedecen las leyes de su cultura y se atreven a expresar sus «pervertidos» deseos heterosexuales recíprocos, pero a Soren le hacen defender su heterosexualidad ante el consejo de Andróginos: «Lo que nosotros hacemos no es diferente de lo que hacéis vosotros. [...] ¿Qué os hace pensar que podéis dictar cómo han de amarse las personas?». Después de pensárselo mucho, Riker y Worf deciden desobedecer la Directiva Principal de la Flota Estelar e intentan rescatar a Soren de la terapia que la «curará» de su sexualidad proscrita. Por una vez, en un programa famoso por sus escapatorias de la muerte segura por una fracción de segundo, llegan demasiado tarde. Soren, que se ha curado, rechaza las insinuaciones de Riker, así que éste se aleja volando a bordo del *Enterprise*, dejándola atrás.

Si la alegoría depende de la habilidad de los lectores para llenar sus silencios con sus propias voces, para completar las declaraciones que el texto ha dejado inacabadas, los fans vieron únicamente las lagunas y las evasivas. En ningún lugar hace alguno de los personajes una referencia explícita a la posibilidad de la homosexualidad, y tampoco se enfrentan directamente a la homofobia. La homosexualidad sigue siendo un fantasma connotativo, esa forma de deseo sexual que no osa pronunciar su nombre.

Los gaylaxianos reconocían que lo que hacía especialmente peligroso este episodio era su insustancialidad, su negativa a declarar de manera directa y explícita su supuesto mensaje:

> La descripción de la sociedad de Soren parecía directamente sacada del programa de Rush Limbaugh o de la literatura de campaña de Pat Buchanan. Si escuchas a esa gente, la oirás hablar de cómo los programas políticos feministas y homosexuales quieren destruir la familia tradicional y convertir la sociedad en una colección de clones políticamente correctos sin sexo y sin género, y si no te atienes a las instrucciones, serás censurado. La sociedad de Soren era una descripción de las peores pesadillas de esa gente. Tengo la impresión de que, para quien piense de esa manera, este programa no haría sino confirmar esos temores infundados, que no cuestionaría en absoluto. [...] Era tan ambiguo, tan carente de valor y tan vacío que cabría esta interpretación.[40]

Se temían que las dimensiones denotativas de la historia (la literalidad de la narración) tenían tanta fuerza que anegarían por completo los significados connotativos de la alegoría. Lo que aparece en pantalla, en el nivel denotativo más básico, es una defensa «expresa» de la heterosexualidad, incluido el osado momento en que Riker y Soren, los actores Jonathan Frakes y Melinda Culea, rompen todos los tabúes sociales y se besan en los labios en plena pantalla.

Ahora bien, si nos distanciamos de lo denotativo y consideramos la alegoría en sus propios términos connotativos, ¿con qué nos encontramos?:

> Si yo fuera un adolescente homosexual que intenta salir del armario, este episodio no me habría servido de ninguna ayuda. Me habría quedado exactamente como estaba. Sí, supongo que hay homosexuales por ahí. No sé cómo ni por qué voy a encontrarlos, y no tengo la más mínima sensación de que las cosas vayan a salir bien. (Grupo de discusión gaylaxiano)

[...]

Pero, una vez más, dada la inestabilidad de esta alegoría, puede que algunos no captasen en absoluto la idea, tal vez algunos heterosexuales no se percataran siquiera de que el episodio trataba supuestamente de los «derechos de los homosexuales». Esta historia se repetía con frecuencia:

> El capítulo se comentó en el lugar donde trabajo, en un ambiente casi completamente heterosexual, y muchos de los que lo vieron no lo relacionaron para nada con el tema de la homosexualidad. [...] Lo interesante era que estaban indignados por lo que le hicieron a Soren. Lo conectaban con la libertad de elección en general. A Soren no le permitían vivir la vida que deseaba, con independencia de cuál fuera ésta. Les sorprendió bastante la posibilidad de relacionarlo con la homosexualidad. (Grupo de discusión gaylaxiano)

¿Qué ocurrió cuando se lo sugeriste? «Les pareció discutible. Seguían pensando que era más bien una cuestión de derechos humanos». ¿Y no creían que los derechos de los homosexuales también eran una cuestión de derechos humanos? «La verdad es que no pude entrar en eso, porque sólo la mitad del grupo sabe que soy gay y no podía seguir por ese camino.»

Así que es posible que todo lo que dijera el episodio fuese que la heterosexualidad debía existir por doquier en la galaxia, una declaración poco novedosa. Como dijera el guionista Brannon Braga: «Estábamos defendiendo la tolerancia. ¿Qué tiene de arriesgado hacer un alegato en contra de la intolerancia?».[41] La naturaleza alegórica de la historia permitía a los productores cargar sobre los hombros de los espectadores el riesgo de «salir del armario», en lugar de asumir ellos mismos esa responsabilidad. «Se trataba de un episodio muy especial. En este programa no hay ningún tema tabú», alardea Braga.[42] Los fans homosexuales advertían que no era así como había abordado la serie los temas de derechos civiles en la década de 1960:

> *Frank*: «Let That Be the Last Battlefield» («Que ése sea su último campo de batalla») fue un alegato en contra de la discriminación racial. No había necesidad de hacer ese alegato. *Star Trek* llevaba haciendo alegatos contra los prejuicios desde el primer capítulo cuando contaba con una tripulación multirracial. Si hubieran hecho «Battlefield» exactamente como lo hicieron, como un alegato contra los prejuicios raciales, y todos los tripulantes fueran blancos, habría resultado una hipocresía insultante. Pero eso es precisamente lo que hizo «El paria». Básicamente venían a decir: «Deberíamos aceptar y tolerar a quienes tienen diferentes preferencias sexuales, pero no vamos a mostrar ninguna en nuestro programa. No vamos a incluir ninguna en la tripulación».

¿Con h de homosexual?

> ¿Qué hay de la homosexualidad de las especies no humanas? Un varón klingon vestido de mujer sería sin duda un plato fuerte de la temporada televisiva. O quizá una vulcaniana lesbiana, que decidiera lógicamente que el sexo con hombres era innecesario. O incluso un betazoide homosexual persiguiendo al virginal Wesley Crusher. El *Enterprise* de *Star Trek: la nueva generación* ha albergado ciertos estereotipos homosexuales. Tasha Yar era a veces la máxima expresión del marimacho, que no temía a ningún hombre. Data es más anal retentivo incluso que Felix Unger en *La extraña pareja*. Y Worf lleva a veces más cuero que un número entero de *Drummer*.
>
> Steve K., *The Lavender Dragon*[43]

Si Paramount y Berman pensaban que «El paria» mantendría a buen recaudo el espectro de la homosexualidad en el remoto planeta de los j'naii, entonces malinterpretaron la capacidad de la connotación de crecer como la hiedra, cubriendo todo un texto una vez plantada. Como escribe D. A. Miller, la connotación homosexual tiene el

> inconveniente de tender a cubrir todo el lugar con este fantasma. Pues una vez acogida en toda su incertidumbre, la connotación instiga un proyecto de confirmación. [...] La connotación tiende así a encenderse por todas partes, a poner a prueba la hospitalidad de todos los significantes.[44]

La promesa y el aplazamiento constantes de un personaje homosexual teñían la relación de los gaylaxianos con la serie, a los que invitaban a buscar continuamente un trasfondo homosexual en los episodios. *Star Trek* siempre parecía a punto de confesar las preferencias sexuales de sus personajes, para echarse atrás una y otra vez.

Si a los productores les supone un problema pensar formas de hacer visible la homosexualidad en *Star Trek*, si al parecer no eran capaces de encontrar un «buen guión» para contar esa historia en concreto, los gaylaxianos no tienen ningún problema a la hora de identificar posibilidades. Si uno ve un episodio con ellos, le mostrarán el lugar y el momento oportunos para una confesión del deseo, hasta entonces reprimido, de salir del armario:

> *Lynne*: Geordi se da cuenta de que la razón de su aparente incapacidad de arreglar las cosas con las mujeres es que es gay. [...] Picard baja a tierra y conoce a esa gran mujer. ¿Por qué no puede bajar a tierra y conocer a ese gran hombre? Eso no quiere decir que siempre prefiera a los hombres. Puede alternar un poco. [...] Y [la bisexualidad] probablemente florecería a bordo del *Enterprise*. Allí son realmente abiertos.

El grupo entero no tarda en participar en este carnaval de significantes proscritos. [...]

Para estos fans, los silencios del texto respecto de la sexualidad o los motivos de los personajes pueden llenarse con el deseo homosexual, pues, después de todo, en nuestra sociedad es frecuente que tal deseo sea sólo tácito. Por otra parte, los fans heterosexuales tienden a exigir pruebas concluyentes de la homosexualidad de un personaje y, por lo demás, conside-

ran que todos los personajes no marcados son, por defecto, heterosexuales. Lo que está en juego es la carga de la prueba y la naturaleza de los indicios en una cultura donde la homosexualidad suele aparecer en el territorio de la connotación más que en el de la denotación. Semejantes especulaciones no pueden ser cuestionadas directamente y a menudo no son interpretadas en su literalidad por quienes las promueven, pero abren una posibilidad efímera de imaginar la existencia de un texto diferente en los márgenes del propuesto por Paramount.

A veces, las posibilidades parecen adherirse a un personaje concreto, que encarnaría el más rico potencial de visibilidad homosexual, y que se basa en la iconografía y los estereotipos de la identidad homosexual. Las especulaciones sobre la sexualidad del personaje pueden tener aquí una base más sólida, toda vez que el texto ofrece precisamente el tipo de indicios que más se prodigan en la cultura popular para sugerir la potencial homosexualidad de un personaje. La incorporación de Tasha Yar como personaje en la primera temporada de *La nueva generación* vino envuelta en rumores. Tal vez se trataba del personaje homosexual prometido por Roddenberry: «Tasha Yar, un personaje obviamente bisexual. Considerando lo que sufrió de niña, debería ser lesbiana» (Betty). Tasha Yar, dura, independiente, jefa de seguridad con el pelo muy corto, procedente de un planeta donde sufrió reiteradas violaciones de pandillas de hombres y capaz de luchar contra todos sus adversarios, era la clásica amazona: «Era fácil pensar que era lesbiana» (David). Pero, como se apresuran a advertir los fans, se acuesta con Data en el segundo capítulo del programa, «El presente inexorable». «Cuando decidieron enderezarla, usaron un androide. Así que acabamos heterosexualizando a dos personajes absolutamente maravillosos. [...] Incluso si hubieran dejado en paz al personaje y no hubieran heterosexualizado a Tasha Yar, estaríamos más allá del punto en que ahora nos encontramos» (David).

Las marcas de la heterosexualidad, normalmente invisibles, se tornan «evidentes» mediante esta interpretación, un acto de violencia cometido contra personajes potencialmente homosexuales por lo demás, una reacción de pánico homosexual que pretende estabilizar (o incluso negar) su sexualidad. La sexualidad de los personajes no permanece mucho tiempo exenta de marcas en el mundo de *Star Trek* o, para el caso, en el mundo de la cultura popular, que insiste en que los personajes sean inequívocamente heterosexuales, aunque su preferencia sexual resulte totalmente irrele-

vante para sus acciones narrativas.[45] «A Data le han asignado básicamente una orientación sexual» (James). Data ha sido «heterosexualizado». Yar ha sido «enderezada».

Ahora bien, ¿cuán estable es esa orientación? «Data es alguien en quien puede explorarse la bisexualidad» (James). Y las especulaciones no tardan en resurgir.

[...]

La adopción del modelo de lectura resistente por parte de los estudios culturales es una respuesta lógica a las tradiciones teóricas que hablaban de los lectores únicamente en términos de las posiciones subjetivas textualmente construidas. La lectura resistente, como modelo, aborda muchas cuestiones importantes sobre el poder ideológico de los medios masivos y la relación entre «el espectador y lo visto». La lectura resistente, sin embargo, sólo describe un eje de una relación más compleja entre lectores y textos. Las prácticas lectoras características del mundo de los fans rara vez son abiertamente resistentes a los significados y categorías promovidos por los productores del programa. Con frecuencia, como hemos visto, la lectura resistente de los fans tiene lugar más dentro que fuera del marco ideológico proporcionado por el programa y se realiza en nombre de la fidelidad a los conceptos del programa. Los críticos fans, consumados negociadores lectores, se afanan por subsanar las lagunas o contradicciones en la ideología del programa, por convertirlo en un todo coherente que satisfaga sus necesidades de continuidad y realismo emocional. El mundo de los fans se caracteriza por una serie contradictoria y a menudo sumamente inestable de actitudes hacia el texto primario, marcada a la par por la fascinación y la frustración, la proximidad y la distancia, la aceptación y el rechazo de la ideología del programa. Los fans sienten una fuerte identificación con los programas, los personajes, los productores y sus concepciones ideológicas, incluso cuando sienten una gran frustración porque los productores no crean las historias que a ellos les gustaría que se contasen.

[...]

Por otra parte, necesitamos identificar formas en las que la interpretación resistente no sea necesariamente una respuesta suficiente a la insatisfacción con las imágenes actualmente en circulación. Como han observado muchos autores, la lectura resistente corre el riesgo de convertirse en

una solución comodín para todos los problemas de la cultura popular, un modo de eludir la necesidad de crítica ideológica o de investigación de la economía política de las instituciones mediáticas. El modelo de la lectura resistente se torna enseguida profundamente condescendiente, si consiste en decir a las audiencias ya marginadas socialmente que deberían estar satisfechas con su capacidad de generar sus propias interpretaciones y no deberían preocuparse demasiado de su falta de representación en los medios de comunicación. La interpretación resistente puede sostener el propio activismo de los gaylaxianos, puede convertirse en fuente de identidad colectiva y apoyo mutuo, pero, precisamente porque se trata de una actividad subcultural a la que se niega la visibilidad pública, la interpretación resistente no puede modificar la agenda política, no puede desafiar otras construcciones de la identidad homosexual, y no puede tener un impacto en las formas de pensar de la gente ajena al grupo acerca de los asuntos que les importan a los gaylaxianos. El *slash* o la ficción sobre Kirk y Spock representan una antigua tradición en la comunidad de fans escritoras que propone formas de construir fantasías homoeróticas empleando a los personajes de las series.

Por consiguiente, la adopción del modelo de lectura resistente por parte de los estudios culturales sólo tiene sentido en un contexto que reconoce la centralidad de los temas del acceso a los medios de comunicación y la propiedad de éstos. La interpretación resistente es una importante arma de supervivencia en una atmósfera hostil donde la mayoría de nosotros poco podemos hacer para alterar las condiciones sociales, y donde muchas de las historias que nos importan no se pueden contar en televisión. No obstante, no es un sustituto de otras modalidades de crítica y activismo mediáticos. La recepción de *Star Trek* por parte de los gaylaxianos señala la importancia de conectar la investigación etnográfica sobre los lectores resistentes o las apropiaciones subculturales con una economía política de la propiedad y el control de los medios de comunicación, y con el análisis ideológico de los contenidos de los programas. Si las modalidades precedentes de análisis ideológico partían del supuesto de que los textos construían sujetos lectores, esta nueva mezcla asumiría que los lectores desempeñan un papel activo en la definición de los textos que consumen pero: a) lo hacen en un contexto social, histórico y cultural que configura su acceso relativo a diferentes discursos y modelos genéricos para la interpretación de los materiales de los programas; b) lo hacen

en relación con el poder institucional que puede satisfacer o aplazar los deseos de la audiencia; y c) lo hacen con respecto a textos cuyas propiedades pueden facilitar o resistirse a las actividades interpretativas de los lectores. La relación entre lectores, instituciones y textos no es fija sino cambiante. La relación varía constantemente con el tiempo, en función del siempre cambiante equilibrio de poder entre estas fuerzas rivales.

Segunda parte

Digitalizándonos

5. «¿Disfrutáis haciéndonos sentir estúpidos a los demás?»
alt.tv.twinpeaks, el autor embaucador y la pericia del espectador

Hasta que llegué al MIT en 1989, nunca había estado en línea. Amy Bruckman, actualmente una importante investigadora digital y por aquel entonces una nueva estudiante de posgrado, fue mi paciente maestra por los caminos de la red. Recuerdo que en cierta ocasión, tras un mes de desconexión, me quejé de que tenía más de cincuenta correos electrónicos. Sonrió y me dijo: «Espera y verás».

Una de las cosas que aprendí sobre Internet fue a crear controversias en las listas de discusión de mis programas favoritos. Ese primer año vivía lejos de mi mujer y mi hijo, así que disponía de mucho tiempo libre. Twin Peaks *era por entonces mi obsesión como fan, de modo que alt.tv.twinpeaks se convirtió en el lugar al que entraba a pasar el rato cuando no estaba escribiendo* Textual Poachers *o preparando apuntes para clase. Como nunca pensé escribir nada sobre esta comunidad, mis notas no incluían información sobre los participantes, y más tarde resultó imposible averiguar quién dijo qué. Por esa razón, en este ensayo no se identifican los nombres de los fans.*

Por aquel tiempo, no había visto ninguna otra tentativa de hacer etnografía mediática a través de Internet. Seguía pensando en las pocas do-

cenas de cartas en las que se basó Ien Ang para su libro sobre la serie televisiva Dallas, *comparándolas luego con las docenas de mensajes cada hora que salía de esa lista.*[1] *Resulta revelador que el editor me pidiera que escribiese una explicación general sobre Usenet y las listas de discusión, pues se temía que muchos lectores no supieran de qué estaba hablando. Estaba en lo cierto, desde luego, como descubrí cuando presenté esta ponencia en la Sociedad de Estudios Cinematográficos ante un auditorio algo incrédulo. Lamentablemente, en la época en que apareció el ensayo, gracias a los retrasos habituales en las publicaciones académicas, Internet era un término muy familiar y había una auténtica avalancha de escritos sobre las comunidades en línea.* C'est la vie.

El foco de atención en los fans y piratas informáticos varones es también sintomático de este primer momento en que los investigadores, las compañías y las bases militares seguían dominando Internet y en que existía una gran preocupación sobre si las mujeres se sentirían cómodas participando en esas discusiones en línea. A la postre, el mundo de los fans desempeñó un importante papel en el suministro de un grupo de apoyo de amigos que ayudaban a resolver problemas técnicos y fomentaban el compromiso sostenido.

Una vez más, mis intereses intelectuales iban por delante de mi vocabulario teórico. Hoy veo alt.tv.twinpeaks como un ejemplo temprano de lo que Pierre Lévy describiría como una comunidad de conocimientos o una inteligencia colectiva, ideas desarrolladas con más detalle en «Audiencias interactivas», incluido en esta misma compilación.

El presente artículo, cuyo título en inglés es «Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?», apareció originalmente en David Lavery (comp.), Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks *(Detroit, Wayne State University Press, 1995).*

> Muchos piratas informáticos son expertos forzando cerraduras y llevan sus «ganzúas» en el llavero. Su deleite consiste en «ganar la partida a los candados». Fuerzan, entran y se marchan. No persiguen bienes materiales, sino la emoción del triunfo. [...] Un sistema cerrado es un reto. La caja fuerte está ahí para ser forzada. El misterio está ahí para ser resuelto.
>
> Sherry Turkle, *The Second Self*

> Descifrar el código y resolver el delito. Sólo nos quedan cuatro días.
>
> Colaborador, alt.tv.twinpeaks

Usenet (la Red del Usuario) es un tablón de anuncios electrónico compartido por los sistemas informáticos del mundo entero. Es un microsistema que conecta y coordina la alimentación de numerosas redes de comunicación preexistentes, entre las que figuran UUCP, CSNET, BITENET y ARPANET. El sistema en red se estableció para facilitar la colaboración entre investigadores y el intercambio de información sobre las ventajas y defectos de las nuevas tecnologías. El sistema ha evolucionado mucho, aunque sus primeros usuarios siguen ubicados en universidades, empresas de orientación tecnológica y organizaciones dedicadas a la investigación. El sistema cuenta en la actualidad con más de cincuenta mil participantes y más de dos mil sitios en Estados Unidos, Canadá, Europa, Australia, Japón y Corea.

Los escritores de ciencia ficción como Orson Scott Card, William Gibson y Norman Spinrad, entre otros muchos, han especulado acerca de las posibilidades de una época en la que el gobierno, el comercio y la cultura funcionen a través de «la red», y en la que la mayoría de los ciudadanos tengan acceso al sistema.[2] Ese día aún no ha llegado. El sistema en red facilita, no obstante, la discusión de estos y muchos otros temas entre sus dispersos (aunque todavía altamente especializados) usuarios. El sistema permite a sus abonados intercambiar correo electrónico privado o participar en discusiones públicas. La red se organiza jerárquicamente, privilegiando la discusión de orientación tecnológica y científica, pero posibilitando un espacio menos prioritario para los intercambios sobre acontecimientos de actualidad, aficiones e intereses culturales. Varios de los grupos en red se concentran en torno a los textos mediáticos populares (de *Tiny Tunes* a *Dr. Demento*, de la lucha libre americana a Nintendo) y los géneros populares (ciencia ficción, telenovelas, televisión británica, etc.).

Los participantes en estos grupos intercambian a veces sonidos digitalizados o gráficos informáticos, pero lo más frecuente es que participen en los debates públicos de actualidad. Las entradas pueden oscilar entre unas cuantas oraciones y diez o más páginas a un solo espacio. Muchos participantes envían entradas a diario (o debería decir más bien cada noche, pues buena parte de los mensajes se envían por la noche o a primeras horas de la mañana). Muchos dedican un porcentaje considerable de su tiempo de ocio (y probablemente también buena parte del tiempo en la empresa) a interaccionar en la red.

Una serie de grupos interesados en la televisión mantienen un volumen que supera el centenar de mensajes diarios, ofreciendo un recurso increíblemente rico para la investigación de audiencias. Podríamos contrastar, por ejemplo, esta sobreabundancia con las cuarenta y dos cartas que integran el corpus del análisis de los espectadores holandeses de *Dallas* llevado a cabo por Ien Ang. El problema del trabajo con la red no consiste en atraer suficientes respuestas que permitan un análisis adecuado, sino en seleccionar y procesar los materiales a partir del incesante flujo de información y comentarios. Lo apasionante es que las discusiones de la red tienden a centrarse en los temas que suscitan un mayor interés en los investigadores de los medios de comunicación: el comentario y la crítica no sólo de personajes y episodios concretos, sino incluso de momentos concretos de los episodios emitidos; tentativas de desarrollar criterios estéticos para la evaluación de la televisión y de otros textos populares; especulaciones acerca de la autoría mediática; críticas de la ideología; y autoanálisis de la implicación de los usuarios de la red en los materiales emitidos. La investigación etnográfica ha recibido frecuentes críticas por su construcción de la propia audiencia que pretende examinar, mediante la organización y estructuración de grupos de enfoque, en lugar de dedicarse a la actividad de las comunidades culturales preexistentes en el desarrollo de su vida cotidiana (el foco de atención de las formas más tradicionales de la etnografía). Aquí, los grupos en red nos permiten observar una comunidad interpretativa autodefinida en el transcurso de sus prácticas habituales de formación, evaluación y debate de interpretaciones. Estas discusiones tienen lugar sin el control o la intervención directos del investigador, pero de una forma legítimamente abierta al escrutinio y el análisis públicos.

La naturaleza interactiva de la discusión en red hace posible rastrear el proceso mediante el cual se producen, propagan y revisan socialmente los significados televisivos. En los momentos siguientes a la emisión de un episodio, comienzan a aparecer los primeros mensajes, que ofrecen evaluaciones e identifican temas que formarán a menudo la base para el debate y la interpretación a lo largo de la siguiente semana. Como se trata de un proceso en curso, más que de parte de sesiones de entrevistas enfocadas y localizadas, el discurso en red permite al investigador identificar con precisión los momentos concretos de variación de los significados generados durante la emisión de los textos, y localizar los episodios que pro-

vocaron una reacción intensa o que resultaron cruciales en las interpretaciones que hicieron los fans de la serie en su conjunto.

Pero hemos de reconocer la especificidad social del discurso en red. Yo desconfío del salto demasiado fácil desde la especificidad de la respuesta de la audiencia en un contexto concreto (especialmente la reacción altamente elaborada y visible de una comunidad de fans) hasta las drásticas generalizaciones acerca de la democracia semiótica o la resistencia popular tan características de los estudios culturales estadounidenses. El examen de las redes puede enseñarnos mucho sobre cómo interpreta la televisión y cómo la integra en sus interacciones sociales cotidianas un determinado grupo de personas; el mero estudio de las redes no puede brindarnos un buen modelo para una teoría general de las audiencias televisivas. Las respuestas en red reflejan los intereses culturales y las estrategias interpretativas particulares de sus usuarios, que suelen ser hombres con formación universitaria, con proyección profesional y con inclinaciones tecnológicas, y están vinculados en su mayoría al mundo académico o a la industria informática.[3]

Este artículo presentará un estudio de caso concreto que sugiere la relevancia potencial y la especificidad social del discurso en red, en nuestros intentos de documentar y analizar la recepción popular de los textos televisivos. Concretamente, me centraré en los comentarios que circularon en un grupo de discusión, alt.tv.twinpeaks, durante el otoño de 1990, la segunda temporada de la serie de David Lynch *Twin Peaks*. Bosquejaré algunas de las prácticas y estrategias interpretativas del grupo (su obsesión con la resolución de enigmas narrativos, su desarrollo de múltiples versiones alternativas de la trama principal, su compleja relación con Lynch como autor, su apelación al discurso extratextual y a los vínculos intertextuales), así como sus percepciones de sí mismos como sofisticados espectadores televisivos y de la serie como marginal con respecto a la televisión dominante en Estados Unidos.[4]

alt.tv.twinpeaks surgió a las pocas semanas de la emisión del primer episodio de la serie, y enseguida se convirtió en uno de los grupos más activos y prolíficos del sistema. (Una estimación sugiere que unos veinticinco mil lectores se suscribieron a alt.tv.twinpeaks, si bien la inmensa mayoría se mantenían agazapados y no contribuían activamente a la discusión.) El grupo de discusión cumplía muchas funciones en la comunidad receptora. Un fan ofrecía una secuencia detallada de todos los acon-

tecimientos narrativos (tanto los explícitamente relatados como los implícitos en las referencias textuales) y la actualizaba tras cada nuevo episodio. Otro creaba una biblioteca de sonidos digitalizados de la serie, mientras que un tercero generaba una colección de citas favoritas que podían usarse como firmas al pie de los mensajes. Se reimprimían y se descifraban pasajes de diálogos crípticos. Los fans aportaban noticias de la prensa local o resúmenes de entrevistas con protagonistas y directores del programa en las televisiones locales, ayudando a compartir información todavía no accesible a nivel nacional. Otros compilaban listas de las apariciones previas de los protagonistas, críticas de otras películas de Lynch (especialmente de *Corazón salvaje*, que apareció en el paréntesis entre la primera y la segunda temporada de *Twin Peaks*), informaciones sobre la implicación de Lynch en la carrera musical de Julee Cruise, reacciones a la malograda serie documental de Mark Frost *American Chronicles*, valoraciones de las fotos de Sherilyn Fenn en el *Playboy*, y un surtido de otros acontecimientos indirectamente relacionados con la serie. Los fans del Noroeste Pacífico detallaban la geografía y la cultura locales, y suministraban al grupo las noticias sobre la comercialización de la región donde se filmaba la serie. La red se convirtió asimismo en el vehículo para el intercambio de cintas de vídeo. Los fans que se perdían capítulos se afanaban por encontrar a otros fans locales que les hiciesen copias; muchos fans trataban de convertir las cintas de la emisión europea grabadas en el sistema PAL (con su final alternativo) a los formatos estadounidenses Beta y VHS. Cuando la ABC interrumpió la emisión de la serie, la red proporcionó un punto de reunión para los esfuerzos de los fans nacionales para organizar el apoyo público al programa en peligro de desaparición. La red difundió direcciones y números de teléfono y fax de los ejecutivos de la cadena y los anunciantes afectados, y publicó reportajes sobre los esfuerzos de diferentes comunidades para promover el respaldo de los fans. Algunos fans llegaron a escribir sus propios guiones de *Twin Peaks* para alimentar la discusión del grupo durante las largas semanas entre los episodios. Cuando se anunció el regreso de la serie, la red estaba repleta de noticias sobre fiestas de celebración y nuevas especulaciones sobre sus posibilidades en los índices de audiencia. No obstante, el grupo dedicaba buena parte de su tiempo al análisis detallado de la serie.

Como observó un fan transcurridas pocas semanas de la segunda temporada de la serie: «¿Os imagináis que *Twin Peaks* se hubiera emitido an-

tes del vídeo y de Internet? ¡Habría sido un infierno!». La críptica e idiosincrásica serie de Lynch parecía invitar al escrutinio minucioso y la especulación intensa posibilitados por el acceso de los fans a estos recursos tecnológicos. Otro explicaba: «La grabación en vídeo ha hecho posible tratar una película como un manuscrito que ha de estudiarse detenidamente y descifrarse». Si ampliamos esta sugerente metáfora, la red informática permitía la evolución de una cultura escritural en torno a la circulación e interpretación de dicho manuscrito. En muchos sentidos el texto perfecto para esta cultura basada en el ordenador, *Twin Peaks* combinaba la complejidad sintagmática de un misterio con la plenitud paradigmática de la telenovela. El espacio entre episodios ofrecía un amplio margen para las especulaciones de la audiencia, mientras la narración principal avanzaba a una velocidad vertiginosa, planteando continuamente nuevos enigmas y zanjando otros, una práctica que alcanzó su cima durante el final de la primera temporada, donde un fan identificó no menos de veinticinco situaciones de suspense diferentes introducidas en una sola hora. Como sugería un mensaje: «Esto [*Twin Peaks*] no es *Se ha escrito un crimen* o Nancy Drew, donde te dan todas las pistas y tienes que atar cabos antes de que lo haga el detective. Se parece más a pelar una cebolla, con nuevas y emocionantes posibilidades grabadas en cada capa subsiguiente». Los personajes parecían experimentar drásticas transformaciones entre episodios, pasar de buenos a malos casi sin previo aviso. La narración estaba plagada de mensajes crípticos, códigos y problemas de ajedrez, acertijos y adivinanzas, sueños, visiones, pistas, pasajes secretos y cajas cerradas, misteriosas figuras ocultas tras oscuras ventanas y relatos secundarios que aparecían en la telenovela *Invitation to Love*, que servía de telón de fondo a la acción de la primera temporada. Todos estos detalles fomentaban la participación del espectador como condición mínima para comprender la narración, e incluso una consideración más minuciosa si uno tenía esperanzas de resolver el irresistible gancho narrativo: «¿Quién mató a Laura Palmer?» (o WKLP,* como empezaron a designarlo los usuarios de la red).

Las siguientes atracciones del programa, con sus tomas de fracciones de segundo y sus sonidos desajustados, exigían el uso del vídeo como herramienta analítica, requerían congelar la imagen, acercarla y verla varias veces. Las siguientes atracciones se convirtieron en un nuevo rompecabe-

* Siglas de la pregunta en inglés: «Who killed Laura Palmer?». (*N. del t.*)

zas, ansiosamente controlado por un número cada vez más reducido de fans acérrimos.[5] Un fan describía su experiencia de descifrar una de esas imágenes:

> Viendo la escena observo que aparece alguien que lleva una camisa naranja. Quienquiera que fuera, estaba saliendo de un cochazo, un Cadillac o un Continental, cuando le rodearon unos coches patrulla. Así que me fijé en quién iba de naranja, pero no encontré a nadie. Quien más cerca estaba era Donna [...]. ¿Alguien se dio cuenta de esto? ¿Alguien logró identificar quién podría ser?

Twin Peaks se granjeó la admiración de los internautas por su complejidad, su densidad, su precisión técnica y su virtuosismo, su coherencia e incluso su capacidad de plantear continuamente problemas de interpretación. Los criterios estéticos del grupo reflejan los que Sherry Turkle ve como características de la cultura de los piratas informáticos. Turkle aduce que tales criterios reflejan la íntima conexión entre los *hackers* y la tecnología informática y la programación, pero configuran su respuesta a una gama más amplia de experiencias culturales y sociales. Turkle advierte, por ejemplo, la preferencia del grupo por la precisión técnica de Bach sobre el emotivismo de Beethoven, la compleja discursividad de Escher sobre el borroso impresionismo de Monet, los mundos inventados y controlados de la ciencia ficción sobre las ambigüedades sociales de la ficción realista. Los piratas informáticos, arguye Turkle, buscan textos que plantean problemas técnicos más que emocionales, que requieren desciframiento y depuración, pero pueden llegar a dominarse y someterse a control cognitivo (págs. 196-238). Como explicaba un fan: «Me da igual quién matara a Laura Palmer. Simplemente me gustan los enigmas».

No es de extrañar que estos espectadores de orientación tecnológica adopten el vídeo, junto al ordenador, casi como una extensión de su aparato cognitivo. [...] La discusión en red estaba repleta de apasionados relatos que describían el lento recorrido que hacían los espectadores de secuencias concretas, describiendo cambios sorprendentes o incongruentes en las imágenes. Algunos fans especulaban que el propio Lynch podía haber insertado en algún fotograma una clave reveladora, plantada ahí justamente para que la localizasen los usuarios del vídeo en su intento de resolver el misterio: «Yo confiaba en que tal vez superpusieran en un par de

fotogramas la cabeza de otro sobre la de BOB, pero no hubo suerte». Un fan contaba: «Finalmente tuve oportunidad de ver el sueño de Ronette a cámara lenta y, ¡caray!, descubrí un montón de cosas interesantes que me sorprende que nadie haya mencionado todavía. [...] Esta revisión cambió por completo mi forma de pensar. Creo que BOB no es para nada el asesino de Laura, sino que fue su amante y lloró por su muerte». Otros se sumaron pronto a la especulación. ¿Parece adoptar BOB por un instante alguno de los rasgos, por ejemplo, de Andy, el ayudante del *sheriff*, como afirmaba un fan? El marco de esa puerta no se parecía mucho a los que hemos visto en otras tomas del vagón, afirmaba otro, sino que se parecía más a las puertas de los trenes del Great Northern. Los espectadores buscaban errores de continuidad en el texto (como el colgante con forma de corazón que aparece con una cadena metálica y a veces en una correa de cuero, o las recurrentes tomas de la luna cuyo ciclo no se corresponde con el tiempo narrativo de la historia) o las convenciones estéticas de esta obra idiosincrásica (como los semáforos en rojo que marcan un estancamiento narrativo y los semáforos verdes que señalan un movimiento hacia delante, al menos a juicio de ciertos fans-críticos). Con más frecuencia, andaban en busca de pistas que pudieran arrojar luz sobre los principales enigmas narrativos.

Los fans se quejaban a menudo de que quienes se centraban únicamente en el asesinato de Palmer se perdían lo más importante de la serie. Pero la discusión en la red se centraba sistemáticamente en la búsqueda de respuestas a las preguntas sobre la narración. El volumen se intensificaba cada vez que parecía que la serie estaba a punto de desvelar uno de sus múltiples secretos. Sin tener claro qué destacar como tema de discusión, la red perdió vigor tras la resolución del asesinato de Palmer y sólo recobró el impulso cuando empezó a desarrollarse la trama de Windom Earle. [...] La complejidad del texto de Lynch justificaba la asunción de los espectadores de que, con independencia del grado de atención prestado, cualquier cosa que descubrieran no sólo era intencional, sino que formaba parte del plan maestro narrativo, y resultaba pertinente o incluso vital para la comprensión de los secretos textuales.

La red informática no hacía sino intensificar este proceso, permitiendo a los fans comparar notas, elaborar y refinar teorías en colaboración con otros. Todos los participantes veían al grupo implicado en una empresa comunal. Las entradas comenzaban a menudo con «¿alguien vio...?» o

«¿soy el único que pensó...?», lo cual sugiere la necesidad de confirmar nuestras propias interpretaciones mediante la conversación con una comunidad más amplia de intérpretes, o, con bastante frecuencia, empezaban diciendo «no puedo creer que sea el primero en comentar esto», que tiene como implicación que sus conocimientos deben ser ya propiedad común del grupo, reivindicando al mismo tiempo la superioridad de sus conocimientos de la narración compartida. Varios colaboradores afirmaban: «Podemos solucionar esto si todos nos ponemos manos a la obra», lo que invoca una suerte de resolución colectiva de problemas bastante común en los ámbitos técnicos. [...]

Muchos de los participantes en la red veían la serie solos, preocupados de que los no iniciados en la comunidad de fans de *Twin Peaks* no guardaran el debido silencio e interrumpieran su experiencia original del episodio con preguntas o comentarios estúpidos. No obstante, en cuanto acababa el capítulo, se conectaban a la red para discutir lo ocurrido con los plenamente iniciados en el juego, aquellos que compartían su pasión por descifrar el código. La visión del programa requería su atención plena e ininterrumpida, pero la emisión no se completaba hasta que tenían la oportunidad de comentarla con otros. Un internauta describía cómo su participación en la comunidad virtual influía en sus interacciones cara a cara con los fans de su localidad:

> Aguardaba ansioso las discusiones de la semana siguiente en la red, aunque rara vez participaba en ellas. A menudo imprimía las más interesantes y se las pasaba a un amigo que no tenía acceso a Internet. Cuando nos veíamos las noches en que no daban *Twin Peaks*, solíamos discutir las ideas propuestas en la red.

En ocasiones, los que conocían de segunda mano las discusiones de la red, entraban en las cuentas de sus amigos para hacer nuevas sugerencias en alt.tv.twinpeaks, expandiendo de esta guisa los recursos intelectuales de la comunidad.

Las teorías sobre los posibles asesinos surgieron con pasmosa densidad e incluso con una diversidad más notable en este contexto de recepción. En un mundo en el que casi todo puede suponer una pista, incluidos los materiales explícitamente presentados en los episodios emitidos y las informaciones procedentes de alguno de los textos secundarios que rodea-

ban la serie (entrevistas, la versión europea, el diario publicado de Laura Palmer, las cintas y la autobiografía de Cooper, el álbum y los vídeos musicales de Julee Cruise, etc.), prácticamente cualquier personaje podría convertirse en el principal sospechoso. Muchos apostaban por Leland Palmer y Ben Horne, personajes que *Twin Peaks* parecía destacar como probables candidatos. Otros estaban convencidos de que Madeline y Laura habían intercambiado sus papeles y que, en consecuencia, Laura seguía viva en realidad. Otros estaban seguros de que Josie o el misterioso Hombre Asiático (que entonces se creía su secuaz) eran los asesinos (aunque tan sólo fuera porque la toma inicial que enfocaba el enigmático rostro de Josie, por lo demás inmotivada, debía tener alguna significación). Los críticos más ambiciosos desarrollaron elaboradas explicaciones de por qué el asesino era el *sheriff* Truman, su ayudante Andy, Donna, Ronette Pulaski o Doc Hayward, que iban mucho más allá de las posibilidades explícitamente suscitadas en el programa. [...]

La formulación de semejantes teorías es la respuesta lógica a un misterio, parte de la recepción típica de cualquier novela policiaca, pero rara vez se ha consumido un misterio de manera tan pública. La tecnología de la red permite que lo que previamente podrían haber sido meditaciones privadas se conviertan en la base de la interacción social. Cada argumento en contra de un posible sospechoso representaba una formulación diferente del metatexto de *Twin Peaks*, una diferente organización de la trama de acontecimientos, que necesariamente modificaba el significado global, destacando determinados momentos en detrimento de otros. Un mundo donde Laura Palmer es asesinada por el bondadoso doctor que la trajo al mundo es un lugar muy diferente de otro donde es asesinada por los hermanos Horne en sus esfuerzos por proteger su narcotráfico, o donde Laura mata a su prima y adopta su identidad. Las diferentes teorías se basaban en distintas asunciones acerca de la naturaleza del mal y la honradez de la autoridad. Nadie sabía con certeza cuán negro llegaría a ser el relato de Lynch. Lo que implicaban estas teorías rivales era la circulación y elaboración continuas de múltiples relatos, cada uno de los cuales podría ser sostenido por la información emitida, cada uno de los cuales proponía una manera diferente de interpretar la serie. Cada nueva revelación emitida planteaba nuevos desafíos a unas teorías, al tiempo que parecía alimentar otras. Cada pista era objeto de múltiples reinterpretaciones, que respaldaban otras tantas narraciones metatextuales que cobraban vida propia al

margen del texto de Lynch. Estas teorías se les antojaban a menudo tan convincentes a sus paladines que, incluso cuando el programa reveló que Leland había sido poseído por BOB, los fans siguieron especulando que BOB podía estar flotando entre múltiples huéspedes, incluido, por supuesto, su sospechoso favorito.

La elaboración de estas teorías se tornó pronto tan complicada que sólo unos pocos podían seguir con el juego, mientras que otros observaban con una mezcla de fascinación e irritación. Uno de los colaboradores sugiere así esta mezcla de sentimientos:

> ¡Decidme, decidme! ¿Cuántas veces veis *Twin Peaks*? ¿Tomáis notas de cada tema a medida que lo veis? O, cuando surge una pregunta, ¿sacáis todos los episodios, cogéis un bloc amarillo y unas palomitas, y empezáis a verlos? ¿Tenéis una memoria fotográfica? [...] ¿Disfrutáis haciéndonos sentir estúpidos a los demás? ¿Alguien comparte mi frustración?

Dentro de la economía informativa de la red, el conocimiento equivale a prestigio, reputación y poder. El conocimiento se propaga mediante su circulación por la red, por lo que existe una compulsión por ser el primero en difundir nueva información y estar entre los primeros en poseerla. La etiqueta de la red exige el envío de «avisos de destripe» previos a las contribuciones que contienen información que podría revelar desarrollos venideros de la trama o «destripar» el placer de los espectadores que aún no han visto el capítulo más reciente, permitiendo a los espectadores elegir racionalmente entre su deseo de dominar el universo del programa y la inmediatez de ver algo por primera vez. Cuando el misterio llegaba a su fin en *Twin Peaks*, algunos fans internautas acérrimos comenzaron a lanzar sus especulaciones sobre el previsible desenlace con «avisos de posible destripe» o, en un caso, «aviso de probable destripe», de manera que otorgaban a sus cavilaciones una autoridad sólo ligeramente inferior a la de los materiales emitidos. Esos mensajes señalan el extraordinario grado de implicación de ciertos fans en sus predicciones, la certeza con la que promovían determinadas interpretaciones de los personajes y sus motivaciones.

En otro lugar he examinado las especulaciones metatextuales características de las comunidades femeninas de fans mediáticas, centrándome específicamente en el proceso mediante el cual las fans comprenden y trascienden los múltiples textos de *Star Trek*.[6] En un cierto nivel, las acti-

vidades de las dos comunidades de fans discurren en paralelo: ambas se dedican a la reinterpretación reiterada de un relato común, así como a la discusión grupal, como un medio de aprovechar los excedentes narrativos y resolver lagunas y contradicciones; ambos grupos se basan no sólo en el material explícitamente presentado sino también en los textos auxiliares, los comentarios extratextuales y las especulaciones de los fans, como un modo de trazar un mapa progresivamente complejo del universo del programa y sus habitantes.

En otros niveles, las actividades de ambos grupos son considerablemente diferentes. Las fans de *Star Trek* concentran su interés en la elaboración de relaciones paradigmáticas, interpretando que las acciones de la trama arrojan luz sobre la psicología y las motivaciones de los personajes. Los fans mayormente varones del grupo de internautas de *Twin Peaks* invirtieron esencialmente este proceso, centrándose en los momentos de interacción entre los personajes como pistas que podrían ayudar a resolver las preguntas sobre la trama argumental. La fascinación de los fans varones con la resolución del misterio justificaba su intenso escrutinio y especulación acerca de las relaciones entre el padre y la hija, los escándalos sexuales, los problemas psicológicos y emocionales, y las aventuras amorosas.

Cabe alegar que estas diferentes reacciones reflejan meramente las diferencias en las tradiciones de los géneros que rodean ambas series, que los programas de compañeros (como *Star Trek*) se interpretan en función de sus relaciones y los programas de misterio (como *Twin Peaks*) en función de sus complejidades sintagmáticas. En ambos casos, sin embargo, el programa está abierto a lecturas alternativas. Si *Twin Peaks* era una serie de misterio, era también una telenovela, y a muchas fans de la serie les interesaba especialmente la relación entre Harry Truman y Dale Cooper. Por otra parte, las discusiones sobre *Star Trek* en la red tendían a tratar a los personajes como autónomos solucionadores de problemas más que a fijarse en sus interrelaciones. Los fans internautas de *Star Trek* consagraban su atención a la discusión de problemas técnicos y lagunas argumentales, más que a la vida social y afectiva de los protagonistas de la serie.[7]

Las fans suelen utilizar los materiales del programa como base para el cotilleo, apelando a concepciones del «realismo emocional» de *Star Trek* para justificar su recurso a las experiencias personales para respaldar sus interpretaciones. Significativamente, esta estrategia estaba casi totalmente ausente del discurso de los internautas.[8] Los fans de *Twin Peaks* se ocul-

taban tras el programa, moviéndose por una extensa red textual, pero revelando poco de sí mismos en el proceso. La serie brindaba a los internautas temas de discusión que les permitían desviar las cuestiones personales en vez de explorarlas. En lugar de centrarse en la revelación personal, la interpretación daba pie a la exhibición de la pericia profesional (como en el caso de una colaboradora asidua que se basaba en sus estudios de psicología para explicar los trastornos múltiples de personalidad y otros temas de salud mental considerados relevantes en relación con la serie). Los internautas compartían su conocimiento y su maestría, si bien mantenían este proceso a distancia de sus vidas afectivas y sus experiencias personales.

Las reglas de la práctica interpretativa de las fans dictan que las explicaciones deben buscarse dentro del mundo ficticio de la narración, antes de recurrir a explicaciones basadas en el conocimiento extratextual de la autoría o el proceso de producción. [...] Los fans internautas de *Twin Peaks*, por otra parte, apelaban sistemáticamente al conocimiento de las expectativas o asunciones genéricas sobre Lynch como autor, que tomaban como base primordial de sus especulaciones sobre los probables desarrollos argumentales. La identidad de Lynch como autor surgió en el discurso internáutico como la de un genio programador que ha explotado el entramado de materiales culturales previamente circulantes reuniéndolos provisionalmente en un sistema narrativo más sofisticado y, al mismo tiempo, como un embaucador que anticipa y socava sistemáticamente las expectativas de la audiencia. Estas invocaciones de la autoría justificaban la fascinación de estos fans por las dimensiones de telenovela de la serie, ofreciendo un fundamento de alta cultura para su preocupación por lo que, al fin y al cabo, es «solamente un programa de televisión».

La primera concepción de Lynch, la de un programador magistral, llevó a los entusiastas de la serie a buscar un texto o textos primigenios, capaces de ofrecer la clave para descodificar su narración particular: «descifrad el código y resolved el crimen». La predilección de Lynch por asignar papeles a actores ya familiares de otros contextos (incluido el uso frecuente del reparto de *Escuadrón oculto*, *West Side Story* y de su propio elenco de películas anteriores) y sus alusiones a otros textos (de la poesía romántica al cine negro y la música popular) daba crédito a los esfuerzos de los fans por hallar la solución mirando más allá de los límites textuales. Siguiendo la lógica de los *autoristas*, algunos buscaban las respuestas en

las propias películas de Lynch, rastreando la repetición de motivos y nombres de personajes o jugando con las asociaciones previas de los miembros del reparto. Este impulso condujo asimismo a un minucioso escrutinio de los diarios secretos de Laura Palmer, escritos por la hija de Lynch (quien, como no cesaban de recordarse los fans unos a otros, quedó estupefacta al descubrir quién había cometido el crimen).[9] Otros registraron de arriba abajo las letras y las notas y comentarios del álbum de Julee Cruise (escrito y producido por Lynch, y que incluía música utilizada en la serie) o de *Sinfonía industrial número 1*, una cinta con interpretaciones musicales que incluían a Cruise y una buena parte de la iconografía del programa. Pero otros echaron una red mucho más grande, y recogieron tramas argumentales evocadas por la serie (*Vértigo, Laura, El tercer hombre, Perdición*, incluso *Vivir sin aliento, La flauta mágica, Escuela de jóvenes asesinos* y *Centauros del desierto*). Los fans confiaban en descubrir el texto que contuviera una clave para desvelar los múltiples secretos de *Twin Peaks*: «¿Por qué tomarse la molestia de establecer similitudes con [*Vértigo* y *Laura*] si no van a usar la línea argumental?». Y a veces los fans encuentran un tesoro. Por ejemplo, el descubrimiento de un fan de que *Comunión*, de Whitley Strieber, afirmaba que los búhos son a menudo recuerdos encubridores de encuentros con extraterrestres permitió al grupo predecir la incorporación al programa de un subtexto de ciencia ficción y adivinar por qué «los búhos no [eran] lo que parecían». Otro se basó en *El misterio de Edwin Drood*, de Charles Dickens, para determinar que el misterioso caballero japonés que hace una oferta de compra de Ghostwood Estates era Catherine Martell disfrazada, un giro argumental que reconocieron semanas antes de que se descubriese su mascarada en el programa.

Estas extraordinarias predicciones de desarrollos por lo demás improbables desembocaban en especulaciones periódicas de que Lynch seguía las discusiones de la red y moldeaba el programa en respuesta a los debates de los fans: «Volviendo a la clase de literatura, hablábamos de cómo Dickens escribía sus libros por entregas y a veces acababa modificando su plan original en función de las reacciones de los lectores. [...] Me pregunto hasta qué punto estamos escribiendo nuestro propio programa». Durante un breve lapso de tiempo se gastó una broma de mal gusto en la red: alguien envió mensajes en los que decía ser David Lynch. Más tarde, «Lynch» dejó de enviarlos debido a sus «injustos recelos» de otros internautas que exigían que demostrase de algún modo su identidad.[10]

La concepción de Lynch como un embaucador desempeñó un papel igualmente poderoso en las especulaciones de los fans. Tan pronto como los internautas llegaban a aceptar una línea de especulación anteriormente descabellada, esa solución comenzaba a parecer demasiado obvia, demasiado tópica para ser la respuesta auténtica, y empezaba de nuevo la búsqueda de alternativas: «Parecía demasiado evidente para ser cierto. Lynch es un tipo taimado». «Aquí no hay clichés. No encontrarás lo que esperas.» «Si David Lynch no se mezcla con la realidad en sus programas, ¿quién va a hacerlo?» «¿No sería propio de Lynch insinuar la solución al misterio del episodio de la otra noche, y luego hacer que la policía decida no hacer el correspondiente seguimiento?» La perversidad e impredecibilidad de Lynch no dejaban de invocarse como un medio de justificar las especulaciones igualmente extravagantes de los fans acerca de sospechosos de menor categoría: «Como las personas amables y equilibradas no son un distintivo de David Lynch, Donna debe estar metida en algo increíblemente sórdido». El mito del autor embaucador permitía a los fans mantener viva la idea de que toda la serie podía ser el sueño de Cooper cuando se enfrenta a su incapacidad de evitar los asesinatos en Pittsburg, o de que el *sheriff* Truman podía ser en realidad el cerebro tras el narcotráfico de la región. «Con Lynch, creo que no podemos descartar ninguna posibilidad.» Como explicaba un fan, evocando una analogía entre Lynch y un escritor igualmente astuto, Edgar Allan Poe:

> Tanto Poe como Lynch se mofan del tipo de racionalidad que presupone que una explicación irrecusable dará cuenta de todos los detalles [...], buscan a alguien de quien realmente no hayamos sospechado en absoluto ni pudiésemos sospechar, buscan docenas de preguntas que quedarán sin respuesta, que la serie acabe con cientos de hilos argumentales, suspendidos en el vacío televisivo. [...]

El placer de los fans reside simultáneamente en su dominio del texto (su capacidad de predecir con éxito el siguiente giro de su enrevesado argumento) y su vulnerabilidad a las artimañas de Lynch (su incapacidad de adivinar lo que probablemente suceda a continuación). Competir con Lynch se convirtió en la prueba ideal de su propio rigor intelectual y sus impulsos creativos, una oportunidad de demostrar su conocimiento y pericia en una tarea que se resistía. Mientras que la mayoría de los críticos instaban a los productores a resolver el asesinato de Palmer antes de que

perdieran a todos sus espectadores, los fans internautas sólo querían ver expandirse los enigmas, querían impedir el cierre con el fin de prolongar su placer de jugar a los acertijos. Un fan envió un chiste que expresaba perfectamente su placentera agonía por el aplazamiento de la resolución narrativa: «Un ladrón entra en un banco y le dice al cajero: "Dame todo el dinero o te cuento quién mató a Laura Palmer"». Otro describía la experiencia en términos más personales:

> Me encanta lo que Lynch está haciendo conmigo como espectador. Es una especie de masoquismo maravilloso. Una parte de mí desea que no se revele la respuesta. [...] Creo que, cuando se revele por completo lo que está pasando en realidad en *Twin Peaks*, quizá al final de la siguiente temporada, resultará tan espeluznante e inesperado que nos quedaremos pálidos y entonces acabará la serie.

Mientras muchos críticos se quejaban de que la serie se había vuelto tan compleja que resultaba incomprensible, los fans internautas temían que se estuviese haciendo demasiado simple y predecible, rindiéndose ante el público menos exigente, y traicionando la promesa de ser el banco de problemas definitivo. Muchos de ellos se granjeaban un prestigio especial con su capacidad de comprender este programa que a muchos de sus amigos y familiares se les antojaba incoherente e inaccesible. Los fans deseaban que proliferasen sus complejidades para poder dedicar más horas a la resolución de los problemas planteados:

> Será una auténtica pena si se da el carpetazo definitivo a WKLP el 10 de noviembre. Si el misterio de WKLP pudiera mantenerse durante toda la temporada como una zanahoria en un palo, una seductora tentación, tan cerca pero al mismo tiempo tan lejos, creo que me volvería loco. Pero sería una buena forma de locura. Una locura con la que acurrucarme y guardar para mí, para deleitarme con ella y sentirme acompañado en mi extrañeza. Si WKLP sigue siendo un eterno misterio, voy a pasarlo bien.

Muchos confiaban en que el misterio de Laura Palmer fuera simplemente el comienzo de lo que prometía ser un relato cada vez más intrincado, capaz de expandirse en múltiples direcciones: «Sólo hemos visto la punta de un enorme iceberg. [...] Sospecho que podemos estar asistiendo

a la creación de una obra maestra del cine». Por muy incoherente que pudiera parecer la serie al espectador medio de televisión, los fans seguían convencidos de que todo tenía sentido en un nivel superior, todavía no reconocible plenamente, que sería más profundo de lo que nadie había alcanzado a sospechar.

Lo que estos fans admiraban de Lynch era que éste se mantenía fiel a lo que percibían como su «visión»: que preservaba el problema en su complejidad pese a las presiones para que lo simplificase para el consumo masivo, y que no sólo lo hacía a expensas del éxito comercial, sino frente a los crecientes ataques críticos. Un fan proclamaba con una suerte de regocijo suicida: «Está claro que *Twin Peaks* está a punto de explotar en una bola de fuego de extrañeza». Lo que más temían era que Lynch estuviera improvisando los guiones sobre la marcha, que no existiera ningún plan maestro en el que ir encajando todos los datos, que no hubiera respuesta alguna al enigma que intentaban resolver entre todos:

> ¿Soy el único que experimenta una crisis de fe? Me despierto en medio de la noche con un sudor frío, imaginando un mundo en el que nadie sabe quién mató a Laura Palmer. Imagino a Lynch y a Frost inventándoselo sobre la marcha, riéndose con disimulo de los intentos de identificar al asesino cuando no existe ninguno. Los veo eligiendo al final a los culpables al azar, poniendo fin al misterio de un modo totalmente insatisfactorio. ¿Nos están invitando a echar un polvo insoportablemente lento, destinado a acabar con un gemido de orgasmo? No me malinterpretéis, hay cosas peores en la vida. [...]

Otros reconocían que, dada la intensidad de su interés, la resolución del argumento tendría que resultar decepcionante por necesidad:

> Después de tanto desarrollo, tanto análisis, tanta espera y tantas pistas falsas, ¿cómo puede satisfacer totalmente cualquier respuesta las expectativas creadas? Si WKLP se resuelve definitivamente en el capítulo del 10 de noviembre, todos sufriremos una tremenda decepción. Incluso los que hayan acertado se limitarán a celebrarlo y a regodearse brevemente, y luego se sentirán vacíos.

La decepción parecía inevitable. Si no les traicionaba Lynch, lo haría el medio televisivo. Como advertía un fan al final de la primera tempora-

da: «La serie está destinada a perder en buena medida la sensación de estar al filo de la realidad, aunque sólo sea porque tiene que seguir ahí, hablando desde una cajita y protegiendo su cuota de mercado. La televisión lo consume todo». A su celebración del programa subyacía un profundo escepticismo sobre la cultura popular estadounidense y el desprecio de la mayor parte de la televisión:

> La cualificación primordial para un puesto en la programación televisiva es la capacidad y la voluntad de insertar en última instancia cualquier programa en un molde de forma estándar, de tres líneas como máximo, con independencia de lo bien o mal que encaje. Los tipos de cosas con las que cuenta *Twin* Peaks (un argumento no trivial cuya resolución requiere múltiples episodios; pistas y acontecimientos presentados de tal suerte que su comprensión puede llevar unos minutos, unas horas o incluso unos días, en lugar de metérselos con sonda a la audiencia tortuosamente punto por punto; personajes complejos e interesantes que no siempre es fácil dividir en buenos y malos; valores de producción no prosaicos y de alta calidad; la actitud de que un solo programa puede ser al mismo tiempo extravagante, raro, oscuro, divertido, dramático, espeluznante, satírico, emocionante, de los que hacen pensar, etc.), todas estas posibilidades son totalmente ajenas a los habitantes de «telelandia» (tal vez debido a la creencia de que tales cosas desbordarían la escasa capacidad de atención, las limitadas facultades mentales y la deficiente capacidad de comprensión que presuponían en sus espectadores).

Para estos espectadores, lo que hacía tan excepcional el programa era lo que *Twin Peaks* les exigía, la justificación que ofrecía su complejidad narrativa para sus actividades preferidas. «¿Qué otro programa motivaría ese nivel de crítica? Es cierto que no satisfacía tus expectativas, pero ¿habrías esperado tanto de *Apartamento para tres*?» El hecho de que el programa fuera más difícil de seguir que la mayoría de las series televisivas simplemente tornaba más impresionante su dominio del material. Un fan describía lo que suponía convertirse en un fan de la serie:

> Creo que tienen que gustarte las cosas que desafían la corriente dominante; te tiene que gustar deambular por una senda sinuosa sin importarte el hecho de que pueda existir un camino más rápido y directo. Tienes que ser

> algo cinéfilo o entusiasta de la tele para apreciar algunos de los sutiles chistes internos. También contribuye al disfrute el hecho de ser capaz de dialogar e intercambiar ideas con vosotros aquí en la red.

Si *Twin Peaks* fue una serie de televisión excepcional, también existió una audiencia excepcional, dotada de todas las competencias culturales necesarias para apreciar plenamente su grandeza: «*Twin Peaks* no es una obra pasiva, como buena parte de la televisión y del cine; es un proceso activo de participación, casi como un deporte. [...] En *Twin Peaks* nunca está todo absolutamente claro, y al menos yo confío en que siga siendo así. [...] ¿Qué interés tiene un programa (o un mundo) donde todo se sabe con certeza?».[11]

Paradójicamente, cuanta más autoridad atribuyen los fans al autor, más desconfían de dicha autoridad. Tan magistral y autoritario se les antojaba Lynch que su ansiedad se intensificaba conforme avanzaba la serie. Si Lynch como autor justificaba su actividad como fans y racionalizaba el tiempo y la atención consagrados a su texto, ¿qué ocurriría si el texto careciera de sentido o, más bien, si todo lo que les parecía significativo se originara en la comunidad receptora más que en el autor? Para algunos, la revelación de una dimensión sobrenatural o de ciencia ficción en la serie volvía infructuosos sus esfuerzos previos y destruía el placer del juego. Para otros, sin embargo, estos nuevos giros se acogían como una apertura del texto a enigmas todavía más desconcertantes, que creaban un laberinto cósmico donde WKLP era simplemente el principio de un laberinto que conducía hacia las Logias Negra y Blanca. [...]

Los internautas confiaban en que *Twin Peaks* estuviera «repleta de secretos», que suministrara durante años pasto para sus especulaciones. Para estos fans, el ordenador se había convertido en parte integrante de su experiencia de la serie, y los numerosos metatextos de los fans que circulaban por alt.tv.twinpeaks resultaban tan convincentes como los propios episodios emitidos. El ordenador proporcionaba un modo de vincular su fijación, ciertamente obsesiva, con los enigmas de *Twin Peaks* a una comunidad social más extensa, cuyos integrantes compartían similares fascinaciones y frustraciones. La participación en esta comunidad virtual llegó a ser una manera de incrementar la intensidad y densidad de esas especulaciones, de desarrollar las exploraciones y las teorías de otros fans. Tanto la forma como el contenido de estas conversaciones sobre la televi-

sión surgieron de las complejidades de los textos de Lynch, pero también de las tradiciones y los intereses de la cultura computacional. La serie de Lynch *Twin Peaks* podría haber existido en un mundo sin vídeos ni Internet; el texto preferido de la cadena ABC sin duda podría haber existido, pero no así el de los fans. Por ese motivo, alt.tv.twinpeaks ha sobrevivido al alboroto de la serie, ha sobrevivido varios años a su cancelación. La circulación internacional de la serie contribuyó al mantenimiento de las actividades del grupo, donde los fans estadounidenses actuaban como guías experimentados y testigos perplejos de los espectadores de la serie en Europa, Australia y Asia (a través de los enlaces internacionales ofrecidos por la red). El grupo observó con renovado interés el estreno de *Fire Walk with Me*,* el largometraje de Lynch que aportaba nuevos matices a sus versiones previas de la vida y muerte de Laura Palmer. La actividad del grupo ha menguado hasta unos treinta o cuarenta mensajes por semana, comparados con las cien o doscientas entradas diarias en su apogeo, pero sigue reflejando los incesantes esfuerzos de la comunidad interpretativa por dominar una serie que, a su juicio, desarrolló de una manera singular las potencialidades de la televisión y explotó al máximo las capacidades de la comunicación informática.

* Conocida en castellano como *Twin Peaks: Fuego camina conmigo* o como *Twin Peaks (El diario de Laura Palmer)*. (*N. del t.*).

6. ¿Audiencias interactivas?
La «inteligencia colectiva» de los fans mediáticos

Si «Star Trek repuesta, reinterpretada y reescrita» supuso mi primera publicación de las ideas de Textual Poachers, *«Audiencias interactivas» constituyó mi primera tentativa de presentar la reconceptualización del mundo de los fans que conformaría* Convergence Culture. *La meta que me marqué con «Audiencias interactivas» consistía en escribir sobre los fans sin mencionar ni una sola vez a Michel de Certeau. Deberíamos cambiar nuestra teoría cada ocho mil kilómetros, como cambiamos el aceite de nuestro coche. Las nuevas inyecciones mejoran el rendimiento y evitan que atasquemos el sistema. Me frustra el hecho de que, a pesar del creciente número de jóvenes estudiosos que escriben sobre los fans, muchos siguen operando principalmente en relación con los paradigmas de finales de la década de 1980 y principios de la de 1990. Existen otras muchas maneras potenciales de abordar el tema.*

Cuando mi amigo Christopher Weaver me pasó un ejemplar del libro de Pierre Lévy Collective Intelligence, *me percaté de que este enfoque abordaba muchas de las cuestiones de las que me costaba hablar en* Textual Poachers, *concretamente las dimensiones sociales de las comunidades de fans. Lévy nos brindaba una forma de pensar el mundo de los fans,*

no en términos de resistencia sino como un prototipo o ensayo general del funcionamiento futuro de la cultura. Lévy describe su visión de la «inteligencia colectiva» como una «utopía realizable», no algo que brota inevitablemente de la nueva configuración tecnológica, sino más bien algo hacia lo que debemos encaminarnos y luchar por alcanzar. El mundo de los fans es uno de esos espacios donde la gente está aprendiendo a vivir y a colaborar en una comunidad de conocimientos. Estamos probando a través del juego pautas de interacción que pronto penetrarán en todas las demás dimensiones de nuestras vidas. En resumidas cuentas, Lévy nos ofrece un modelo para una política basada en los fans.

El ensayo original, «Interactive Audiences?», apareció por vez primera en Dan Harries (comp.), The New Media Book *(Londres, British Film Institute, 2002). Ciertas dimensiones de la argumentación sobre la cultura de la convergencia surgieron en otros dos ensayos: «The Stormtroopers and the Poachers: Cultural Convergence in a Digital Age», publicado en Phillipe Le Guern (comp.),* Les cultes médiatiques: culture fan et oeuvres cultes *(Rennes, Francia, Presses universitaires de Rennes, 2002), y «Quentin Tarantino's Star Wars? Digital Cinema, Media Convergence and Participatory Culture», en David Thornburn y Henry Jenkins (comps.),* Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition *(Cambridge, MA, MIT Press, 2003). (Debo reconocer que existen significativos cambios terminológicos y replanteamientos entre estos tres ensayos.)*

«Tienes tres segundos. Impresióname.»

Un anuncio para Apple Box Productions representa al nuevo consumidor joven: su alborotado pelo rubio como el agua sucia se mete en sus vivos ojos, su barbilla es prominente, hay una mueca desdeñosa y desafiante en su boca, y apoya el dedo en el mando a distancia. Un movimiento en falso y nos liquidará cambiando de canal. Es joven, varón y está al mando. Ya no es un teleadicto. Decide qué, cuándo y cómo ve los medios. Es un consumidor mediático, puede que incluso un fan de los medios, pero es también productor, distribuidor, publicista y crítico mediático. Es la viva imagen de la nueva audiencia interactiva.

El anuncio da por sentado lo que los investigadores de los estudios culturales se afanaron por establecer durante las décadas de 1980 y 1990: que las audiencias eran activas, críticamente conscientes y exigentes. No obstante, este anuncio promete que Apple Box Productions ha desarrolla-

do nuevas formas de superar su resistencia y atraer la atención de este joven de ceño fruncido con sus mensajes publicitarios. La audiencia interactiva no es autónoma: sigue operando de la mano de las poderosas industrias mediáticas.

Si el actual entorno mediático hace visible la labor antaño invisible de los espectadores de los medios de comunicación, es un error suponer que estamos siendo liberados de algún modo por las tecnologías mediáticas perfeccionadas. Más que hablar de tecnologías interactivas, deberíamos documentar las interacciones que acontecen entre los consumidores mediáticos, entre los consumidores mediáticos y los textos mediáticos, y entre los consumidores mediáticos y los productores mediáticos. La nueva cultura participativa se está configurando en la intersección de tres tendencias:

1. Las nuevas herramientas y tecnologías permiten a los consumidores archivar, comentar, apropiarse y volver a poner en circulación los contenidos mediáticos;
2. una gama de subculturas promueven la producción mediática del «hazlo tú mismo», un discurso que condiciona el uso de esas tecnologías por parte de los consumidores; y
3. las tendencias económicas que favorecen los conglomerados mediáticos horizontalmente integrados fomentan el flujo de imágenes, ideas y narraciones a través de múltiples canales mediáticos y demandan tipos más activos de espectadores.

En este ensayo, intentaré describir cómo han alterado estas tres tendencias la manera de relacionarse los consumidores mediáticos los unos con los otros, con los textos mediáticos y con los productores mediáticos. Al hacerlo, confío en trascender la lógica binaria de las investigaciones tradicionales de la audiencia, toda vez que me niego a considerar a los consumidores mediáticos o bien totalmente autónomos, o bien totalmente vulnerables a las industrias culturales. Sería ingenuo suponer que los poderosos conglomerados no van a proteger sus intereses cuando ingresan en este nuevo mercado mediático, pero, al mismo tiempo, las audiencias ganan poder y autonomía al ingresar en la nueva cultura del conocimiento. La audiencia interactiva es más que un concepto de mercadotecnia y menos que una «democracia semiótica».

La inteligencia colectiva

En *Collective Intelligence*, Pierre Lévy ofrece una convincente visión del nuevo «espacio del conocimiento», o lo que él denomina «la cosmopedia», que podría surgir cuando los ciudadanos se vuelven más conscientes de las potencialidades del nuevo entorno mediático. Rechazando el determinismo tecnológico o económico, Lévy ve que la sociedad contemporánea está atrapada en un momento de transición, cuyas consecuencias todavía ignoramos, pero que posee enormes capacidades de transformación de las estructuras existentes de conocimiento y de poder. Lo más acertado sería interpretar su libro como una forma de utopismo crítico que formula una visión del futuro («una utopía realizable»), y que ofrece un criterio ético para los desarrollos actuales. Lévy explora cómo la «desterritorialización» del conocimiento, provocada por la capacidad de la red de facilitar la comunicación rápida entre mucha gente, podría posibilitar una participación más amplia en la toma de decisiones, nuevas modalidades de ciudadanía y comunidad, y el intercambio recíproco de información. Lévy traza una fértil distinción entre grupos sociales orgánicos (familias, clanes, tribus), grupos sociales organizados (naciones, instituciones, religiones y corporaciones), y grupos autoorganizados (tales como las comunidades virtuales de la red). Vincula el surgimiento del nuevo espacio de conocimiento a la desaparición de las constricciones geográficas en la comunicación, al declive de la lealtad de los individuos a los grupos organizados, y a la disminución del poder de los estados-nación para imponer la lealtad exclusiva de sus ciudadanos. Las nuevas comunidades de conocimientos serán afiliaciones voluntarias, temporales y tácticas, definidas mediante empresas intelectuales e inversiones emocionales comunes. Los miembros pueden cambiar de una comunidad a otra a medida que varían sus intereses y necesidades, y pueden pertenecer a más de una comunidad al mismo tiempo. No obstante, se mantienen unidos mediante la producción mutua y el intercambio recíproco de conocimientos. Como explica Lévy:

> Los miembros de una comunidad de pensamiento buscan, inscriben, conectan, consultan, exploran. [...] La cosmopedia no sólo pone a disposición del intelecto colectivo todos los conocimientos pertinentes que se hallan disponibles en un momento dado, sino que sirve asimismo como sede para la discusión, la negociación y el desarrollo colectivos. [...] Las preguntas

> no respondidas crearán tensión en el espacio cosmopédico, indicando regiones donde se requiere invención e innovación.[1]

Las comunidades de fans en línea bien podrían ser algunas de las versiones más plenamente desarrolladas de la cosmopedia de Lévy, extensos grupos autoorganizados centrados en torno a la producción y el debate colectivos, así como a la propagación de significados, interpretaciones y fantasías en respuesta a varios artefactos de la cultura popular contemporánea. Las comunidades de fans definen desde hace tiempo su pertenencia mediante afinidades más que ubicaciones. Los mundos de los fans eran comunidades virtuales, comunidades «imaginadas» e «imaginativas», mucho antes de la introducción de las redes informáticas.[2] La historia de los fans de la ciencia ficción podría ilustrar el nacimiento de las comunidades de conocimientos. Hugo Gernsbeck, el editor de revistas populares de relatos que contribuyó a definir la ciencia ficción como un género distintivo en las décadas de 1920 y 1930, fue también un importante defensor de la radio como medio participativo. Gernsbeck veía la ciencia ficción como un medio para fomentar la conciencia popular de los avances científicos contemporáneos en un momento de desarrollo tecnológico acelerado.[3] La sección de cartas de los lectores de la revista *Astounding Stories*, editada por Gernsbeck, se convirtió en un foro donde los profanos podían debatir las teorías científicas y evaluar las nuevas tecnologías. Utilizando las direcciones publicadas, los primeros fans de la ciencia ficción crearon una red postal informal, por la que circulaban cartas y publicaciones de aficionados. Más tarde, las convenciones facilitaron el contacto cara a cara entre los fans de todo el país y del mundo entero. Muchos de los autores de ciencia ficción más significativos surgieron del mundo de los fans. Dada esta historia, en cada lector se veía un potencial escritor, y muchos fans aspiraban a introducirse en el mundo de las publicaciones profesionales. Las ideas de los fans influían en las obras de distribución comercial, en un momento en que la ciencia ficción se concebía aún mayormente como un microgénero dirigido a un nicho de mercado reducido pero apasionado. El Premio Hugo concedido por los fans (que lleva el nombre propio de Gernsbeck) sigue siendo el reconocimiento más valioso que puede recibir un escritor de ciencia ficción. Esta reciprocidad entre lectores, escritores y editores genera expectativas cuando la ciencia ficción se propaga por el cine y la televisión. Los fans de *Star Trek* fueron,

desde el comienzo, una audiencia activista, que presionó para mantener en antena su serie y luego defendió cambios concretos en el contenido del programa para que reflejase mejor sus propios intereses. No obstante, si los fans fueron los principales lectores de la literatura de ciencia ficción, constituían tan sólo una pequeña fracción de la audiencia televisiva. En palabras de John Tulloch, los fans se convirtieron en una «élite impotente» que, aunque era incapaz de alterar los contenidos de la serie, reconfiguraba activamente el contexto de recepción mediante la producción mediática de base.[4] A su vez, el mundo de los fans de *Star Trek* sirvió de modelo a otras comunidades de fans para la creación de foros para debatir interpretaciones, redes para difundir obras creativas y canales para presionar a los productores.

Los fans fueron adoptadores tempranos de las tecnologías digitales. En las instituciones científicas y militares donde se introdujo primero Internet, la ciencia ficción es desde hace tiempo una de las literaturas preferidas.[5] Por consiguiente, el argot y las prácticas sociales empleados en los primeros tablones de anuncios tomaban directamente como modelo el mundo de los fans de la ciencia ficción. Las listas de correo que se centraban en los temas de los fans ocuparon su lugar junto a las discusiones de cuestiones tecnológicas o científicas. En muchos sentidos, el ciberespacio es el mundo de los fans a lo grande.

La reconstitución de estos mundos de fans como enclaves digitales requirió agotadores esfuerzos para superar la recepción, con frecuencia declaradamente hostil, dispensada al sector femenino por la población eminentemente masculina en los orígenes de Internet. Operando al margen de esas instituciones técnicas, muchas fans carecían de acceso informático y de alfabetización técnica. En las convenciones estallaban acalorados debates, pues los fans se enojaban al quedar rezagados cuando sus viejos amigos fans se incorporaban a la red. Al mismo tiempo, como observa Sue Clerc, las comunidades de fans ayudaron a muchas mujeres a hacer la transición al ciberespacio; el grupo aseguraba que los miembros valorados aprendían a emplear las nuevas tecnologías, pues «para ellos, son pocas las ventajas del acceso a la red salvo que dispongan de él muchos de sus amigos».[6] Las mujeres fans sorteaban la hostilidad masculina, desarrollando comunidades de internautas «que combinan la intimidad de los pequeños grupos con una red de apoyo similar a las que las mujeres fans crean cuando no están conectadas». Las listas de discusión, los grupos de

correo, los *webrings* y las salas de chat posibilitaban la comunicación de los fans.

Nancy Baym ha analizado las importantes funciones de la conversación entre los fans de telenovelas en línea: «Los fans comparten conocimientos de la historia del programa, en parte porque el género así lo exige. Cualquier telenovela emite más material del que un solo fan puede recordar».[7] Los fans se informan unos a otros sobre la historia del programa o los recientes desarrollos que pudieran haberse perdido. La comunidad de fans comparte sus conocimientos porque ningún fan puede saber por sí solo todo lo necesario para apreciar plenamente la serie. Lévy distingue entre conocimiento compartido (que se referiría a la información conocida por todos los miembros de una comunidad) e inteligencia colectiva (que describe el conocimiento disponible para todos los miembros de una comunidad). La inteligencia colectiva expande la capacidad productiva de una comunidad, toda vez que libera a los miembros individuales de las limitaciones de su memoria y faculta al grupo para obrar de acuerdo con un banco más grande de conocimientos. Como escribe Lévy, en una comunidad de conocimientos «nadie lo sabe todo pero todos saben algo, todo el conocimiento reside en la humanidad».[8] Baym arguye:

> Un grupo grande de fans puede hacer lo que no puede hacer por sí solo ni siquiera el más comprometido de los fans: acumular, retener y volver a poner en circulación continuamente ingentes cantidades de información relevante. [...] Los participantes [en las listas de Internet] ponen a disposición de todos los recursos para sacar más historia de los materiales, estimulando las interpretaciones de la telenovela y los placeres de muchos miembros.[9]

Las conversaciones sobre la telenovela, observa Baym, permiten a cada uno «exhibir ante los demás» sus diversas competencias, haciendo más asequible al mismo tiempo la pericia individual. Los fans están motivados por la epistemefilia, no simplemente el placer de saber, sino el placer de intercambiar conocimientos. Baym sostiene que los fans conciben el intercambio de especulaciones y evaluaciones de las telenovelas como un medio para «comparar, refinar y negociar las interpretaciones de su entorno socioafectivo».[10] Matthew Hills ha criticado a los investigadores de audiencias por su consideración de sus inversiones afectivas y sus alianzas emocionales.[11] No obstante, como sugiere el término «socioafectivo»

empleado por Baym, los significados no son una forma abstracta de conocimiento, separado de nuestros placeres y deseos, aislado de los vínculos sociales entre los fans. Cuando los fans hablan de encuentros significativos con los textos, están describiendo lo que sienten tanto como lo que piensan. [...] A primera vista, las especulaciones de los fans pueden parecer simplemente un desciframiento de los materiales emitidos, pero la especulación implica progresivamente a los fans en la producción de nuevas fantasías, ampliando el espectro de significados que circulan alrededor del texto primario. [...]

Lévy contrasta su ideal de «inteligencia colectiva» con la imagen distópica de la «mente colmena» donde se suprimen las voces individuales. Lejos de exigir conformidad, la nueva cultura del conocimiento se aviva con las múltiples modalidades del saber. Este intercambio colectivo de conocimientos no pueden contenerlo del todo las fuentes previas de poder («jerarquías burocráticas basadas en formas estáticas de escritura, monarquías mediáticas que navegan por la televisión y los sistemas mediáticos, y redes económicas internacionales, basadas en el teléfono y las tecnologías en tiempo real») que dependían del mantenimiento de un control férreo del flujo de información. La naturaleza dinámica, colectiva y recíproca de estos intercambios socava las formas tradicionales de pericia y desestabiliza las tentativas de establecer una economía escrituraria en la que ciertos significados sean más valiosos que otros.[12]

El viejo espacio mercantil se definía mediante diversas formas de descontextualización, entre las que se incluían la alienación del trabajo, el desarraigo de las imágenes de las grandes tradiciones culturales para que pudieran circular como mercancías, la fragmentación demográfica de la audiencia, la disciplina del conocimiento y la desconexión entre productores y consumidores mediáticos. El nuevo espacio de información implica múltiples e inestables formas de recontextualización. El valor de cualquier información aumenta con la interacción social. Las mercancías son un bien limitado, y su intercambio crea o representa necesariamente desigualdades. Pero el significado es un recurso compartido y constantemente renovable, y su circulación puede crear y revitalizar los lazos sociales. Si las viejas formas de pericia operaban mediante disciplinas aisladas, la nueva inteligencia colectiva es una labor de retales entretejidos a partir de múltiples fuentes, a medida que los miembros comparten lo que saben, creando algo mucho más poderoso que la suma de sus partes.

Cómo cambiaron los ordenadores el mundo de los fans

Para Lévy, la introducción de las redes informáticas de alta velocidad constituyó un punto de inflexión epistemológico en el desarrollo de la inteligencia colectiva. Si el mundo de los fans era ya una cultura del conocimiento mucho antes de Internet, ¿cómo afectó a la comunidad de fans el trasplante de sus prácticas al entorno digital? El nuevo entorno digital aumenta la velocidad de comunicación entre los fans, dando lugar a lo que Matthew Hills denomina el «mundo de los fans justo a tiempo».[13] Si antaño los fans intercambiaban ideas por correo, el servicio postal les parece hoy demasiado lento («correo tortuga») para satisfacer sus expectativas de respuesta inmediata. Hills explica: «Las prácticas de los fans se han enredado progresivamente en los ritmos y tiempos de las emisiones televisivas, de suerte que los fans se conectan hoy para comentar nuevos episodios inmediatamente después de la transmisión del capítulo o incluso durante las pausas publicitarias, acaso para demostrar la "puntualidad" y receptividad de su devoción».[14] Allí donde los fans podrían haber corrido al teléfono para hablar con un amigo íntimo, hoy pueden acceder a un abanico mucho más amplio de perspectivas conectándose a Internet.

Esta expectativa de puntualidad y rapidez complica la expansión global de la comunidad de fans, toda vez que los retrasos en la distribución de bienes culturales por los mercados nacionales dificulta la participación plena de los fans que recibirán el mismo programa meses o incluso años más tarde. Los fans internacionales se quejan a menudo de otra desventaja adicional, pues su primera experiencia de los episodios queda destripada al aprender demasiado en las discusiones en línea.

Los medios digitales alteran asimismo el alcance de la comunicación. Los mundos de fans centrados en la cultura popular asiática, como los anime japoneses o las películas de acción de Hong Kong, explotan poderosamente el alcance global de Internet. Los fans japoneses colaboran con los consumidores estadounidenses para garantizar la circulación clandestina de estos productos culturales y para explicar las referencias culturales, las tradiciones del género y las historias de producción.[15] Los fans del anime traducen y envían regularmente la programación de la televisión japonesa, para que los fans internacionales puedan identificar y negociar el acceso a los programas interesantes. Algunos fans estadounidenses han aprendido japonés, a menudo enseñándose unos a otros al margen de un contexto edu-

cativo formal, con el fin de participar en proyectos populares para subtitular las películas de anime o para traducir los cómics manga. Preocupados por las diferentes expectativas nacionales acerca de los tipos de animación apropiados para los niños, los fans del anime han organizado sus propios grupos de clasificación. Se trata de un nuevo cosmopolitismo, consistente en compartir conocimiento a escala global.

A medida que se agranda la comunidad y se reduce el tiempo de reacción, el mundo de los fans se va tornando tanto más efectivo como plataforma para el activismo de los consumidores. Los fans pueden movilizar rápidamente los esfuerzos de la gente para salvar programas o protestar contra desarrollos impopulares. En la red surgen enseguida nuevos colectivos de fans, en ciertos casos antes de que los productos mediáticos lleguen realmente al mercado. Mientras los primeros participantes difunden noticias sobre los colectivos de fans emergentes, los seguidores desarrollan rápidamente la infraestructura que servirá de soporte al diálogo crítico, confeccionando guías comentadas del programa, ofreciendo con regularidad actualizaciones, y creando relatos e ilustraciones originales. El resultado ha sido una enorme proliferación de sitios web y listas de discusión para fans. [...] Conforme se diversifica el mundo de los fans, va pasando del estatus de culto al de corriente cultural dominante, con más internautas implicados en alguna modalidad de actividad de fans.

Este incremento en la visibilidad y centralidad cultural tiene sus ventajas y sus inconvenientes para una comunidad acostumbrada a hablar desde los márgenes. La velocidad y frecuencia de la comunicación puede intensificar los vínculos sociales en la comunidad de fans. En el pasado, los fans habitaban un «mundo de fin de semana», reuniéndose sólo en unas pocas convenciones anuales.[16] En la actualidad, los fans pueden interaccionar a diario, si no cada hora, en línea. Los fans geográficamente aislados pueden sentirse mucho más conectados con la comunidad de fans, y los fans recluidos en casa gozan de un nuevo nivel de aceptación. Sin embargo, el mayor alcance del mundo de los fans puede hacer que éstos se sientan alienados con respecto al creciente número de forasteros que ingresan en su comunidad. Esta rápida expansión desborda cualquier esfuerzo por socializar a los nuevos miembros. Por ejemplo, el mundo de los fans mantiene desde hace tiempo una norma ética en contra de la producción de literatura erótica referida a personas reales en lugar de a personajes de ficción. Cuando los fans más recientes descubren la ficción *amateur*

en línea, no siempre conocen o aceptan esta prohibición, por lo que existe un corpus creciente de literatura erótica *amateur* referida a celebridades. Estas historias llegaron a marcar una línea divisoria entre los fans más veteranos, comprometidos con las normas tradicionales, y los fans internautas más recientes, que han declarado sus derechos a redefinir el mundo de los fans en sus propios términos.

Las listas de discusión en línea de los fans congregan con frecuencia grupos que funcionaban de manera más o menos autónoma fuera de la red y que reaccionan ante los materiales emitidos de formas radicalmente diferentes. Estallan acaloradas discusiones al chocar las normas interpretativas y evaluativas que dan respectivamente por sentadas. En ciertos casos, los fans pueden negociar estos conflictos ubicándose en un metanivel y explorando la base de las diferentes interpretaciones. Con más frecuencia, los grupos se escinden en intereses más acotados, arrastrando a algunos participantes desde los debates públicos hasta listas de correo más restringidas y privadas.

Lévy describe un proceso pedagógico mediante el cual una comunidad de conocimiento desarrolla una serie de estándares éticos y expresa objetivos compartidos. Incluso a una escala mucho menor que la aldea global de Lévy, los mundos de fans suelen tener dificultades para lograr un consenso semejante. Mientras que las primeras interpretaciones del mundo de los fans enfatizaban sus ideales comunitaristas, los estudios más recientes han subrayado los conflictos recurrentes. Andre MacDonald ha descrito el mundo de los fans en términos de diversas disputas: entre fans hombres y mujeres, entre fans con diferentes asunciones acerca del grado deseable de proximidad de los productores y las estrellas, entre los fans que aspiran a controlar la producción de ciertas fantasías y los fans que afirman su libertad frente a tales constricciones, entre diferentes generaciones de fans, etc.[17] MacDonald describe una comunidad cuyas aspiraciones utópicas se contraponen sistemáticamente a la desigualdad en cuanto a las experiencias, los niveles de pericia, el acceso a los creadores y artistas y a los recursos comunitarios, el control de las instituciones comunitarias, y los grados de implicación en las tradiciones y normas de los fans. Además, como sugiere Nancy Baym, el deseo de evitar tales conflictos puede desembocar en un consenso artificial que paralice el deseable juego con significados alternativos.[18] Lévy parece presuponer un perfecto equilibrio entre los mecanismos de producción de

conocimiento y de mantenimiento de afiliaciones. Sin embargo, MacDonald y Baym sugieren una tensión constante entre estos dos objetivos, que puede desembocar en una crisis, ya que el número de miembros de las listas se ha multiplicado de la mano del crecimiento exponencial de los abonados a la red. [...]

Las redes informáticas han transformado asimismo la producción de los fans. La publicación en la red de obras de ficción de los fans, por ejemplo, ha desplazado casi por completo los fanzines impresos. Los fanzines surgieron como el medio más eficaz de difusión de los escritos de los fans.[19] Los editores cobraban únicamente los costes de reproducción, pues consideraban los fanzines un vehículo de distribución de relatos y no una fuente de ingresos. En ciertos colectivos de fans, se crearon circuitos para el préstamo de historias fotocopiadas a título individual. En otros casos, lectores y editores llegaron a ver los fanzines como artefactos estéticos, e insistían en la reproducción de alta calidad con portadas a todo color en papel satinado. Los fans se han trasladado progresivamente a la red para abaratar los costes de producción y expandir su público de lectores. Asimismo, los fans están creando archivos de relatos de los viejos fanzines, contribuyendo a conectar a los fans más recientes con su historia. [...]

Las tecnologías digitales han posibilitado también nuevas formas de producción cultural de los fans. El *collage* con Photoshop se ha convertido en un medio popular de ilustrar las obras de ficción de los fans, y el arte digital puede subastarse hoy en las convenciones junto con las ilustraciones realizadas con pluma, lápiz de color o al óleo. Durante un tiempo, los archivos mp3 de música *filk* generada por los fans podían descargarse fácilmente con Napster junto con los éxitos comerciales. [...] Los artistas aficionados han formado parte de la historia mucho más larga de la producción *amateur* de cine y vídeo. George Lucas y Steven Spielberg fueron realizadores *amateurs* en su adolescencia, durante la que produjeron películas de terror o de ciencia ficción de bajo presupuesto. A su vez, *La guerra de las galaxias* ha inspirado a realizadores en súper 8 desde su estreno a comienzos de la década de 1970. Algunos clubes de fans británicos produjeron episodios originales de *Doctor Who*, filmando a veces en las mismas canteras de grava de la serie original. Al irse generalizando los aparatos de vídeo, los fans reeditaban series de secuencias creando vídeos musicales y empleando música popular para encapsular las emociones a menudo inexpresadas de los personajes favoritos.[20] Conforme se han ido

sofisticando los realizadores de vídeo, algunos artistas aficionados han creado nuevos guiones montando diálogos originales.

La World Wide Web es un poderoso canal de distribución, que confiere a las películas domésticas de antaño un sorprendente grado de visibilidad pública. Aparecen materiales publicitarios mientras estas películas *amateurs* están aún en fase de producción. La mayoría de estas películas tienen pósteres espléndidos, y muchas de ellas incluyen tráilers descargables para atraer a potenciales espectadores impacientes con los tiempos de descarga. Los fans de *La guerra de las galaxias* fueron de los primeros que adoptaron las nuevas tecnologías, y produjeron más de trescientas películas en la red.[21] Estos fans explotaban los diversos artículos comercializados por la franquicia de esta superproducción como materias primas para sus películas caseras. [...] Los realizadores aficionados empleaban ordenadores domésticos para reproducir efectos en cuya creación Lucasfilm había invertido una fortuna varias décadas antes; muchas películas de fans crean su propio sable de luz o sus batallas espaciales. [...]

La cultura del conocimiento frente a la cultura de la mercancía

Lévy distingue cuatro fuentes potenciales de poder (movilidad nómada, control del territorio, propiedad de las mercancías y dominio del conocimiento) y sugiere un complejo conjunto de interacciones y negociaciones entre ellas. Las culturas del conocimiento emergentes nunca escapan del todo a la influencia de la cultura de la mercancía, como tampoco la cultura de la mercancía puede funcionar totalmente al margen de las constricciones de la territorialidad. No obstante, predice que las culturas del conocimiento alterarán progresivamente los modos de operar de la cultura de la mercancía. En ningún lugar es tan clara esa transición como en las industrias culturales, donde las mercancías circulantes se convierten en recursos para la producción de significado: «Las distinciones entre autores y lectores, productores y espectadores, creadores e interpretaciones se armonizarán para formar un continuo de lectura y escritura, que se extenderá desde los diseñadores de máquinas y redes hasta el último receptor, contribuyendo cada uno a sostener las actividades de los demás».[22]

La actividad creativa, sugiere, pasará de la producción de textos o la regulación de significados al desarrollo de un entorno dinámico: «Un aconte-

cimiento colectivo que implique a los receptores, transforme a los intérpretes en actores, permita que la interpretación entre en el circuito de la acción colectiva».[23] En las nuevas franquicias mediáticas se crean espacios para la participación y la improvisación. Kurt Lancaster, por ejemplo, ha examinado cómo los productos comerciales (incluidos los juegos de ordenador, de rol y de cartas) en torno a la serie de culto de ciencia ficción *Babylon 5* facilitan una amplia gama de actuaciones de los fans, que permiten su inmersión en el universo de fantasía.[24] [...] Las obras de culto antes se descubrían, ahora se crean y se diseñan conscientemente para provocar las interacciones de los fans. Los creadores de *Xena, la princesa guerrera*, por ejemplo, eran plenamente conscientes de que algunos fans querían ver a Xena y a Gabrielle como amantes lesbianas, por lo que comenzaron a entretejer «subtexto» en los episodios. Como explica Lévy: «Los receptores de la obra abierta están invitados a cubrir los huecos, a elegir entre posibles significados y a afrontar las divergencias entre sus interpretaciones».[25]

Para ser comerciales, los nuevos productos culturales tendrán que provocar y recompensar la producción colectiva de significados mediante elaboradas historias del pasado de los personajes, enigmas no resueltos, información adicional y expansiones extratextuales del universo del programa.[26] La pasada década asistió a un marcado incremento de la serialización de la televisión estadounidense, el surgimiento de apelaciones más complejas a la historia del programa, y el desarrollo de arcos narrativos y situaciones de suspense más intrincados. Hasta cierto punto, estos cambios estéticos pueden ligarse a nuevas prácticas de recepción posibilitadas por el archivado doméstico de vídeos, las listas de discusión en red y las guías de programas en línea. Estas nuevas tecnologías proporcionan la estructura informativa precisa para sostener una forma más rica de contenidos televisivos, mientras que estos programas recompensan el aumento de competencias de las comunidades de fans.

Los productores de televisión saben cada vez más sobre sus comunidades de fans, y solicitan a menudo su apoyo mediante redes informáticas. El productor de *Babylon 5*, J. Michael Straczinski, cortejaba activamente a la comunidad de fans de ciencia ficción mucho antes de que se aprobase la producción de su serie propuesta. Citaba la excitación de los fans para demostrar su potencial de mercado y los fans presionaban a las emisoras locales para que comprasen las series. El productor de la serie, conocido cariñosamente por su nombre de usuario, JMS, se conectaba a diario para

responder las preguntas sobre su compleja y ricamente desarrollada narración. Kurt Lancaster calcula que JMS puede haber enviado más de mil setecientos mensajes a la comunidad de fans, participando a veces activamente en acaloradas guerras con ciertos fans, amén de dirigir una especie de seminario permanente sobre la producción televisiva.[27] Aunque JMS trataba de resultar más accesible a los fans, hallaba difícil despojarse de su autoridad o eludir un sistema legal o económico diseñado, en parte, para proteger los intereses corporativos de la apropiación por parte de la audiencia. Sus abogados le advertían que tendría que dejar el grupo si corriera el peligro de verse expuesto a las especulaciones de los fans, que podrían utilizarle como rehén en hipotéticos pleitos por plagio. Semejantes restricciones vuelven a imponer la jerarquía de la cultura de la mercancía sobre la reciprocidad informal de la cultura del conocimiento.

Aunque la exposición de JMS a los fans no tiene parangón, otros productores han mostrado una conciencia similar del discurso de los fans en línea. Por ejemplo, cuando la cadena WB pospuso el final de la temporada de *Buffy Cazavampiros* tras el tiroteo de Columbine, el productor Joss Whedon hizo un célebre llamamiento público a los fans canadienses a piratearlo y distribuirlo por la red a los espectadores estadounidenses. Los fans, a su vez, salieron en defensa de Whedon cuando la derecha religiosa lanzó una campaña de envío de cartas contra la introducción de una relación lésbica entre los asiduos de la serie.[28] En contraste, el productor de *Survivor** Mark Burnett llevó a cabo una activa campaña de desinformación para desbaratar los esfuerzos de la audiencia por predecir al ganador del millón de dólares de su concurso, enterrando pistas falsas en el sitio web oficial para que fuesen descubiertas por los fans *hackers*. Cuando la Federación Mundial de Lucha Libre anunció el despido de Jerry Lawler, éste trasladó directamente sus disputas con Vince McMahon a los fans en línea. Algunos de estos productores pretendían engañar y otros informar a la comunidad de fans, pero todos ellos eran conscientes de que el discurso en línea redefinía el contexto de recepción de los programas de televisión.

Para muchos productores mediáticos, todavía aferrados a la vieja lógica de la cultura de la mercancía, el mundo de los fans representa una pérdida potencial de control sobre su propiedad intelectual. Los esfuerzos de la industria de grabación por desmantelar Napster demostraban que las compa-

* *Supervivientes*. (*N. del t.*)

ñías mediáticas tradicionales estaban dispuestas a invertir enormes sumas en acciones legales contra las nuevas formas de distribución popular. La industria de grabación definió explícitamente el caso como una oportunidad de «educar» al público en lo tocante a los derechos de propiedad intelectual corporativa, evitando así la «piratería» futura.[29] Los productores de televisión, los estudios cinematográficos y los editores de libros han sido igualmente agresivos en su envío de cartas de «cese y desistimiento» a los sitios web de los fans que transcriben diálogos de los programas o reproducen imágenes no autorizadas. Si los nuevos medios han tornado visibles varias formas de participación y producción de los fans, estas batallas legales demuestran el poder conferido aún a la propiedad de los medios.

La integración horizontal de la industria del entretenimiento (y la lógica de sinergia emergente) depende de la circulación de las propiedades intelectuales por los canales de difusión.[30] La promoción transmediática presupone un espectador más activo, capaz de seguir estos flujos mediáticos y dispuesto a hacerlo. Estas estrategias de mercado promueven un sentido de afiliación a los mundos de ficción y su inmersión en ellos. La industria mediática explota estos intensos sentimientos mediante la comercialización de artículos complementarios, desde camisetas hasta juegos, con promesas de propiciar un nivel más profundo de implicación en los contenidos del programa. No obstante, las tentativas de regular la propiedad intelectual socavan la lógica económica de la convergencia mediática, enviando a los fans mensajes contradictorios sobre cómo deberían responder supuestamente a la cultura comercial[31] [...] Con frecuencia, el conflicto se reduce a una cuestión de quién está autorizado a hablar en nombre de una serie, como cuando un ejecutivo de Fox justificaba el cierre de los sitios de los fans de *Los Simpson* diciendo: «Nosotros tenemos un sitio web oficial con los contenidos aprobados por nuestra cadena y esta gente no trabaja para nosotros». Tal vez resulta sintomático de esta cultura tan legalista el hecho de que fandom.com, una empresa creada para respaldar las actividades de la comunidad de fans y desbaratar el «ciberbullying», comenzara casi de inmediato a enviar cartas de «cese y desistimiento» a otros sitios que utilizaban el término *fandom*. Finalmente, fandom.com se vio forzado a dar marcha atrás, pero sólo tras haber socavado por completo sus pretensiones de ser «por y para los fans».

A juicio de Lévy, el pánico que tiene la industria a las audiencias interactivas delata cortedad de miras: «Al impedir la autonomía del espa-

cio del conocimiento, privan de una extraordinaria fuente de energía a los circuitos del espacio de las mercancías». La cultura del conocimiento, sugiere, sirve de «motor invisible e intangible» para la circulación y el intercambio de mercancías.[32] La librería en línea Amazon.com ha vinculado la venta de libros al fomento de la cultura libresca en línea. Se anima a los lectores a enviar sus críticas de determinadas obras o a compilar listas de sus libros favoritos. Su programa de asociados crea un poderoso sistema de nichos de mercado: los patrocinadores de Amazon participan de los derechos de cada venta basada en los enlaces desde sus sitios respectivos. Análogamente, la cadena de deportes ESPN patrocina una liga de béisbol de fantasía, una actividad de juegos de rol en la que los aficionados al deporte forman equipos, compran y venden jugadores, y consiguen puntos basados en los resultados de varios atletas en el mundo real. Tales actividades ofrecen un incentivo a los espectadores para que sintonicen la ESPN si desean estar al tanto de las últimas estadísticas.[33]

Los intentos de vincular directamente a los consumidores con la producción y la comercialización de los contenidos mediáticos se describen como «marketing basado en el permiso», «marketing relacional» o «marketing viral» y se promueven cada vez más como el modelo de venta de bienes culturales y de otra índole en un entorno interactivo. Jupiter Communications observa que el 57 % de los consumidores visita un sitio nuevo por el boca a boca.[34] Como explica una célebre guía de la industria: «El marketing en un mundo interactivo es un proceso colaborativo en el que el vendedor ayuda al consumidor a comprar y el consumidor ayuda al vendedor a vender».[35] Los investigadores están descubriendo que el mundo de los fans y otras comunidades de conocimientos fomentan un sentimiento de apasionada afiliación o fidelidad a la marca que asegura la longevidad de determinadas líneas de productos.[36] En el marketing viral, estas afiliaciones devienen autorreplicantes, en la medida en que los vendedores crean contenidos que los consumidores quieren difundir activamente entre sus amigos. Incluso las apropiaciones no autorizadas y vagamente subversivas pueden difundir mensajes publicitarios, como ocurrió con las parodias de Internet de los anuncios de la campaña del «*whazzup*» («¡qué pasa!») de Budweiser.

Para forjar la fidelidad a la marca se requiere algo más que la mera apropiación de las actividades populares por parte de la cultura de la mer-

cancía. Los productores mediáticos de éxito se están haciendo expertos en controlar y responder a los intereses de las audiencias. La industria de los juegos, que se ve a sí misma como muestra de experiencias interactivas de comercialización más que como mercancías, se ha apresurado a ampliar la participación de los consumidores y a fortalecer el sentimiento de afiliación de los jugadores respecto de sus juegos.[37] LucasArts ha integrado a potenciales jugadores de *Star Wars* en el equipo de diseño para el desarrollo de su juego en línea multijugador. En el proceso de diseño se creó enseguida una página web donde se colgaban las ideas que se estaban estudiando, para conocer la reacción de los fans. Kurt Squire describe los beneficios de este proceso de «diseño participativo»: «Los usuarios habituales, normalmente excluidos del proceso de diseño, pueden aportar a la conversación su pericia en el manejo de productos, y contribuir a la creación de productos más servibles. Esto supone un ahorro de dinero para los diseñadores, que pueden gastar menos energía en el apoyo del usuario/cliente. Y, por supuesto, este proceso desemboca en productos más manejables, lo cual beneficia a todo el mundo».[38] Las empresas de juegos difunden con frecuencia sus motores de juegos como *shareware*, con el fin de desatar el potencial creativo de sus consumidores. En ciertos casos, los *mods* o los mundos de juegos diseñados por los fans (tales como *Counterstrike*) se han integrado en los productos comerciales. Maxis, la compañía que dirige la franquicia de *Los Sims*, alienta la producción y el intercambio popular de «pieles» (nuevas identidades de los personajes), accesorios y estructuras arquitectónicas, incluso códigos de programación. El creador de *Los Sims*, Will Wright, se refiere a su producto como un «cajón de arena» o «casa de muñecas», y lo ve más como un entorno de autoedición, donde los consumidores pueden representar sus propias historias, que como un juego rígidamente estructurado. A la postre, predice Wright, dos tercios del contenido de *Los Sims* serán obra de los consumidores.[39]

Está por ver, sin embargo, si estas nuevas estrategias corporativas de colaboración y consulta con las comunidades de conocimientos emergentes desplazan las estructuras legales de la vieja cultura de la mercancía. ¿Hasta dónde estarán dispuestas a llegar las compañías mediáticas para seguir controlando sus contenidos o para explorar el flujo de información? En una era de distribución por banda ancha, ¿verán los productores de televisión a los fans menos como vulneradores de los derechos de autor y más como socios activos y vendedores en nichos de mercado? ¿Colabora-

rán los magnates de los medios globales con las comunidades de base, tales como los fans del anime, para garantizar que sus productos se tornen visibles en el lucrativo mercado estadounidense?

De las interferencias a los blogs

En su ensayo de 1993 «Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs», Mark Dery documentaba tácticas emergentes de resistencia popular («piratería informática, guerra informativa, arte del terror y guerrilla semiótica») en «una tecnocultura instrumental cada vez más invasiva, cuyo modus operandi es la fabricación del consenso mediante la manipulación de símbolos».[40] En la jerga de la radio de banda ciudadana, el término *jamming* («interferencia») se refiere a los esfuerzos por «introducir ruidos en la señal en su paso del transmisor al receptor». Los productores de interferencias culturales se negaban a ser «compradores pasivos» e insistían en su derecho a insertar ideas alternativas en el flujo dominante de la red. [...]

El ensayo de Dery registra una importante coyuntura en la historia de los medios del «hazlo tú mismo». En las últimas décadas, las tecnologías emergentes (desde la fotocopiadora hasta el ordenador doméstico y el vídeo) han garantizado a los espectadores un mayor control de los flujos mediáticos, han permitido a los activistas redefinir y volver a poner en circulación los contenidos mediáticos, han reducido los costes de producción y han abonado el terreno para las nuevas cadenas populares. Reconociendo que su revolución no sería televisada, la contracultura de la década de 1960 creó una cultura mediática alternativa, en la que utilizaba de todo, desde el rock hasta los periódicos clandestinos, desde los pósteres artísticos hasta la radio del pueblo, para comunicarse al margen de los medios controlados por las corporaciones, y, en el proceso, los líderes estudiantiles propusieron teorías de cultura participativa que influirían en los futuros activistas. La estética del «hazlo tú mismo» recobró el aliento en la década de 1980 cuando los roqueros *punks*, los activistas homosexuales y las feministas de la tercera ola, entre otros, adoptaron los fanzines fotocopiados, las pegatinas, las insignias y las camisetas como vehículos de expresión cultural y política.[41] Estos grupos reconocieron pronto el potencial radical de la cinta de vídeo para la contravigilancia y adoptaron la

«revolución digital» como una prolongación de movimientos precedentes encaminados a la democracia mediática.[42]

Muchos de los grupos que describe Dery, tales como Adbusters, ACT, UP, Negativeland, The Barbie Liberation Army, Paper Tiger Television y la Electronic Disturbance Community, llevarían fácilmente la bandera de la «interferencia cultural». Sin embargo, Dery se extralimitó al describir todas las formas mediáticas del «hazlo tú mismo» como «interferencia». Estas nuevas tecnologías soportarían y sostendrían un abanico de proyectos culturales y políticos diferentes, unos declaradamente críticos, otros más celebradores, pero todos ellos reflejaban un deseo público de participar en los medios en lugar de limitarse a consumirlos. Quienes practican la interferencia cultural quieren dejar de participar en el consumo mediático y promover una concepción puramente negativa y reactiva de cultura popular. Por otra parte, los fans ven las potencialidades no explotadas en la cultura popular y quieren ampliar la participación de la audiencia. La cultura de los fans es dialógica más que perturbadora, afectiva más que ideológica, y colaboradora más que contenciosa. Quienes practican la interferencia cultural desean «interferir» en los medios dominantes, mientras que los furtivos quieren apropiarse de sus contenidos, e imaginan un estilo de cultura popular más democrático, receptivo y diverso. Los interferidores quieren destruir el poder mediático, mientras que los furtivos quieren participar de él.

«El territorio cartografiado por este ensayo termina en la frontera electrónica», escribía Dery, frase en la que expresaba su optimismo respecto del poder político y cultural emergente del que podrían gozar los activistas de los medios populares en un contexto en el que los flujos mediáticos son multidireccionales.[43] No obstante, también advierte que las industrias mediáticas hallarán medios alternativos de marginar y privar de derechos a la participación de los ciudadanos. Volviendo a este mismo terreno al final de la década, está claro que las nuevas tecnologías mediáticas han alterado profundamente las relaciones entre productores y consumidores mediáticos. Tanto los interferidores culturales como los fans han logrado una mayor visibilidad al utilizar la red para la creación de comunidades, el intercambio intelectual, la distribución cultural y el activismo mediático. Ciertos sectores de las industrias mediáticas han acogido a las audiencias activas como una extensión de su capacidad de marketing, han buscado una mayor retroalimentación por parte de sus fans, y han incor-

porado a sus procesos de diseño contenidos generados por los espectadores. Otros sectores han pretendido contener o silenciar a la cultura del conocimiento emergente. La vieja retórica de oposición y captación presuponía un mundo donde los consumidores tenían poco poder directo para configurar los contenidos mediáticos y donde existían enormes barreras para entrar en el mercado, mientras que el nuevo entorno digital expande su capacidad de archivar, comentar, apropiarse de, y volver a poner en circulación los productos mediáticos. Lévy describe un mundo donde la comunicación popular no es una perturbación momentánea de la transmisión corporativa, sino el modo rutinario de funcionar del nuevo sistema mediático: «Hasta ahora sólo nos hemos reapropiado del discurso al servicio de los movimientos revolucionarios, las crisis, las curaciones, los actos excepcionales de creación. ¿Cómo sería una apropiación normal, serena y sólida del discurso?».[44]

Tal vez, más que hablar de interferidores culturales, podríamos hablar de blogueros. El término «blog» es una abreviatura de «Web log» («diario en la red»), una nueva forma de expresión personal y subcultural que implica el resumen y la vinculación con otros sitios. En ciertos casos, los blogueros deconstruyen activamente las afirmaciones perniciosas o se burlan de otros sitios; en otros casos, forman alianzas tácticas temporales con otros blogueros o con productores mediáticos para asegurar la mayor difusión de los mensajes importantes. Estos blogueros se han convertido en importantes intermediarios populares, facilitadores, no interferidores, de la transmisión. El *blogging* describe un proceso de comunicación, no una posición ideológica.

Como escribe Lévy:

> Los nuevos proletarios sólo se liberarán uniéndose, descategorizándose, formando alianzas con aquellos cuya obra es similar a la suya propia (una vez más, casi todo el mundo), trayendo a primer plano las actividades que han estado practicando en la sombra, asumiendo la responsabilidad (globalmente, centralmente, explícitamente) de la producción de inteligencia colectiva.[45]

Los blogueros toman las riendas del conocimiento, posibilitando la navegación exitosa por y entre estas culturas del conocimiento emergentes. Cabe ver este comportamiento como captación para la cultura de la

mercancía, en la medida en que a veces favorece los intereses corporativos, pero también puede interpretarse que incrementa la diversidad de la cultura mediática, brindando oportunidades para una mayor integración, y volviendo la cultura de la mercancía más receptiva a los consumidores. En una era marcada tanto por la expansión del alcance corporativo de la cultura de la mercancía como por la importancia emergente de las culturas del conocimiento populares, la mejor forma de ejercer hoy en día el poder del consumidor puede consistir en los blogs, y no tanto en la interferencia de las transmisiones mediáticas.

7. Cosmopolitismo pop

Cartografiando los flujos culturales en una era de convergencia mediática

De camino hacia la cabaña del monte en el norte de Georgia donde voy a escribir muchos veranos, paré en un supermercado en Clayton y oí por casualidad una conversación entre la dependienta y un cliente que estaba delante de mí en la cola. La dependienta, una chica blanca con un marcado acento sureño, intentaba explicar por qué tenía un nombre japonés en su placa de empleada y acabó hablando de una identidad alternativa que asume en el «cosplay», la práctica de los fans del anime que se disfrazan de sus personajes favoritos. Ante el desconcierto de su cliente, trató de explicarle lo que es el anime haciendo mención de programas infantiles como* Pokemon *y* Yu-Gi-Oh! *El hombre seguía sin entender gran cosa, pero señaló a su hijo, que se sumó a la conversación, feliz de reconocer su interés, sacando del bolsillo cartas de* Yu-Gi-Oh! *Finalmente, el hombre preguntó confundido: «¿Cómo demonios empezaste a interesarte por esas cosas?». Yo podría haberle señalado los ejemplares de* Shojin Jump, *la revista de cómics japoneses, a la venta en el supermercado de una pequeña ciudad adonde no llegaban* Entertainment We-

* Abreviatura de *costume play*, juego de disfraces. (*N. del t.*)

ekly, Time *o* Newskeek. *Puede que el padre estuviese desconcertado, pero su hijo estaba creciendo en un mundo donde se accedía con facilidad a los productos mediáticos asiáticos. Cuando salió el cliente, señalé que yo también era un «otaku», es decir, un fan de los medios japoneses, y ella me habló de los planes de su club local de acudir a una importante convención de anime en Atlanta en unas pocas semanas, y de los rumores de que había otro fan del anime que trabajaba en el Wendy's de esa misma calle. Ella es lo que en este ensayo se denomina una cosmopolita pop, alguien cuya adopción de los medios populares globales representa una vía de escape al provincianismo de su comunidad local.*

«Cosmopolitismo pop» supuso mi intento de situar en un contexto global mis trabajos sobre cultura participativa y convergencia mediática. He dedicado casi íntegramente buena parte de mi vida a la cultura popular estadounidense y he sido reacio a escribir sobre otras culturas. Al despertar una mañana, me di cuenta de que la globalización había alterado profundamente la naturaleza de la cultura popular estadounidense. Como sugiero aquí, escribir hoy en día sobre la cultura popular estadounidense exige un marco global.

«Pop Cosmopolitanism» se publicó inicialmente en Marcelo M. Suárez-Orozco y Desiree Baolian Qin-Hillard (comps.), Globalization: Culture and Education in the New Millennium *(Berkeley, University of California Press, 2004).*

> Si existe una aldea global, habla americano. Lleva pantalones vaqueros, bebe Coca-Cola, come en McDonald's, lleva deportivas Nike, toca la guitarra eléctrica, reconoce a Mickey Mouse, James Dean, E. T., Bart Simpson, R2-D2 y Pamela Anderson.
>
> Todd Gitlin, *Media Unlimited* (2001)[1]

> Oriente y Occidente no sólo se han encontrado: se han mezclado, se han apareado y han tenido una numerosa prole, habitantes de un mundo sin fronteras, pero con mucho estilo, bombo y carácter. En Pekín llevan Levis y beben Coca-Cola; en Nueva York, beben té en Anna Sui. Mientras Pizzicato Five arrasa en Estados Unidos, Metallica lo hace en Japón.
>
> Jeff Yang, *Eastern Standard Time* (1997)[2]

Blas y Bin Laden: reconsideración del imperialismo cultural en una era de convergencia mediática

La historia circuló en el otoño de 2001: un estudiante de secundaria filipino-americano creó un *collage* con Photoshop de Blas de *Barrio Sésamo* interaccionando con el líder terrorista Osama bin Laden, como parte de una serie de imágenes titulada «Blas es malo» que colgó en su página inicial. Otras representaban a Blas como un miembro del Ku Klux Klan o practicando el sexo con Pamela Anderson. Tras el 11 de septiembre, un editor con sede en Bangladesh escaneó la red en busca de imágenes de Bin Laden para imprimirlas en carteles, pósteres y camisetas antiamericanos. Los reporteros de la CNN grabaron las inverosímiles imágenes de una muchedumbre de enfurecidos paquistaníes que marchaban por las calles agitando carteles que representaban a Blas y a Bin Laden. Los ejecutivos de la televisión pública estadounidense vieron las imágenes de la CNN y amenazaron con emprender acciones legales: «Los responsables de esto deberían sentirse avergonzados».[3]

Esta historia ilustra varios temas que serán centrales en mi argumentación: en primer lugar, sugiere el rápido flujo de imágenes que atraviesa las fronteras nacionales en una época de convergencia mediática, un flujo facilitado tanto por las estrategias comerciales (tales como la localización y la distribución global de *Barrio Sésamo* y la CNN) como por las tácticas populares (por ejemplo, el uso de Photoshop para apropiarse de esas imágenes y manipularlas, y el empleo de la red para distribuirlas). En segundo lugar, sugiere que estos flujos mediáticos tienden a ser multidireccionales, pues crean portales o «zonas de contacto» temporales entre culturas geográficamente dispersas (en este caso, Bangladesh y San Francisco). En tercer lugar, sugiere los impredecibles y contradictorios significados que se atribuyen a esas imágenes al descontextualizarlas y recontextualizarlas en los sitios de consumo. Finalmente, la historia sugiere la creciente centralidad de los adolescentes y los jóvenes en la circulación global de los medios, en una época en la que el sitio web de un adolescente puede convertirse en el centro de una controversia internacional.

Me he pasado mi carrera profesional estudiando la cultura popular estadounidense, a la que aplicaba un enfoque basado en viejas nociones de especificidad nacional. En años recientes, sin embargo, se ha ido haciendo cada vez más difícil estudiar lo que ocurre en la cultura popular esta-

dounidense sin comprender su contexto global. No digo esto simplemente en el predecible sentido de que la cultura popular estadounidense domina (y está influenciada por) los mercados mundiales, sino también en el sentido de que una proporción creciente de la cultura popular que consumen los estadounidenses procede de otros lugares, especialmente de Asia. Este ensayo representa una primera tentativa de explicar cómo y por qué la cultura popular asiática está influenciando el mundo del entretenimiento estadounidense.

Nuestro análisis debe partir del concepto de convergencia mediática. La mayor parte de los discursos sobre la convergencia comienzan y terminan con lo que yo denomino falacia de la caja negra: antes o después, todos los medios de comunicación fluirán a través de una sola caja negra en nuestras salas de estar, y todo lo que tenemos que hacer es averiguar de qué caja negra se tratará. La convergencia mediática no es un punto de llegada; antes bien, es un proceso en marcha que tiene lugar en varias intersecciones entre tecnologías mediáticas, industrias, contenidos y audiencias. Gracias a la proliferación de canales y a la naturaleza cada vez más ubicua de la informática y las telecomunicaciones, estamos ingresando en una era en la que los medios de comunicación estarán por doquier y emplearemos toda clase de medios interrelacionados. Desarrollaremos nuevas destrezas para gestionar esa información, nuevas estructuras para transmitir la información a través de los canales, nuevos géneros creativos que exploten el potencial de esas estructuras informativas emergentes, y nuevos modos de educación que ayuden a los estudiantes a entender su impacto en su mundo. La convergencia mediática es algo más que una simple revolución digital: implica la introducción de un repertorio mucho más amplio de nuevas tecnologías mediáticas que permiten a los consumidores archivar, comentar, transformar y volver a poner en circulación los contenidos mediáticos. La convergencia mediática es más que un mero cambio tecnológico: altera la relación entre tecnologías, industrias, mercados, géneros y audiencias preexistentes. Esta oleada inicial de cambios mediáticos ejerce un influjo desestabilizador, que produce una serie de bandazos entre el regocijo y el pánico. No obstante, la convergencia mediática suscita asimismo la innovación creativa en casi todos los sectores de la cultura popular; nuestro actual entorno mediático está marcado por una proliferación de diferencias, por lo que Grant McCracken llama plenitud.[4]

En un libro de próxima aparición, describiré y documentaré las ramificaciones sociales, culturales, políticas, legales y económicas de la convergencia mediática.[5] En este ensayo, me centraré en la interacción entre dos fuerzas:

Convergencia corporativa: la concentración de la propiedad de los medios en las manos de un número cada vez más reducido de conglomerados multinacionales, interesados por tanto en asegurar el flujo de los contenidos mediáticos a través de las diferentes plataformas y fronteras nacionales.

Convergencia popular: el papel cada vez más decisivo que desempeñan los consumidores dotados de poder digital en la configuración de la producción, la distribución y la recepción de los contenidos mediáticos.

Estas dos fuerzas (el empuje de arriba abajo de la convergencia corporativa y el impulso de abajo arriba de la convergencia popular) se intersecan para producir lo que cabría denominar convergencia global, la circulación multidireccional de los productos culturales por todo el mundo. Ulf Hannerz está describiendo la convergencia global cuando escribe: «[La cultura mundial] está marcada por una organización de la diversidad más que por una reproducción de la uniformidad. [...] El mundo se ha convertido en una red de relaciones sociales y entre sus diferentes regiones existe un flujo de significados, así como de personas y productos».[6]

La convergencia global está dando lugar a un nuevo cosmopolitismo pop.[7] Los cosmopolitas abrazan la diferencia cultural, buscando escapar de la atracción gravitatoria de sus comunidades locales con el fin de entrar en una esfera más amplia de experiencias culturales. Los primeros cosmopolitas pensaban más allá de los límites de su pueblo; los cosmopolitas modernos piensan globalmente. Tendemos a aplicar el término a aquellos que desarrollan un gusto por la comida, el baile, la música, el arte o la literatura tradicionales, en resumidas cuentas, a los que han logrado distinción mediante sus gustos refinados por la cultura clásica o elevada. En el presente contexto, emplearé el término «cosmopolitismo pop» para referirme a los modos en que los flujos transculturales de la cultura popular inspiran nuevas formas de conciencia global y competencia cultural. Al igual que los adolescentes del mundo en vías de desarrollo usan la cultura popular estadounidense para expresar diferencias ge-

neracionales o articular fantasías de transformación social, política y cultural, los estadounidenses más jóvenes se distinguen de la cultura de sus padres mediante su consumo de anime y manga japoneses, películas de Bollywood y Bhangra, y películas de acción de Hong Kong. Puede que este cosmopolitismo pop no constituya todavía una conciencia política del lugar de Estados Unidos en el mundo (y, en sus peores formas, puede reducirse a una mera reforma del orientalismo), pero a los consumidores les abre perspectivas culturales alternativas y la posibilidad de sentir lo que Matt Hills denomina «solidaridad semiótica» con otras personas del mundo entero que comparten sus gustos y sus intereses.[8] El cosmopolitismo pop no puede reducirse ni al utopismo tecnológico encarnado por la «aldea global» de Marshall McLuhan (con sus promesas de medios capaces de trascender el Estado-nación y democratizar el acceso a la cultura) ni a las inquietudes ideológicas expresadas en el concepto de imperialismo mediático (con su amenaza de homogeneización cultural y del «Occidente que reprime al resto del mundo», según la descripción de Ramaswami Harindranath).[9]

El argumento del imperialismo mediático desdibuja la distinción entre al menos cuatro formas de poder: económico (la capacidad de producir y distribuir bienes culturales), cultural (la capacidad de producir y difundir formas y significados), político (la capacidad de imponer ideologías) y psicológico (la capacidad de modelar el deseo, la fantasía y la identidad). Según esta formulación, el dominio económico occidental sobre el entretenimiento global expresa y extiende a la vez el estatus de superpotencia de Estados Unidos: la circulación de productos culturales moldea las creencias y las fantasías de los consumidores del mundo entero, reconfigurando las culturas locales conforme a los intereses económicos y políticos estadounidenses. El argumento clásico del imperialismo mediático apenas atribuía capacidad de acción a la cultura receptora, y veía pocas razones para investigar los auténticos efectos culturales; la circulación de productos bastaba para demostrar la destrucción de las culturas.[10] Los etnógrafos han descubierto que el mismo contenido mediático puede interpretarse de maneras radicalmente diferentes en los distintos contextos regionales o nacionales, toda vez que los consumidores lo interpretan sobre el telón de fondo de los géneros más familiares y a través de la rejilla de los valores familiares. Incluso en un mismo contexto, determinados sectores (especialmente los jóvenes) pueden sentirse particularmente atraídos por los

contenidos mediáticos extranjeros, mientras que otros pueden mostrar indignación moral y política. La mayoría negociará con esta cultura importada de maneras que reflejen los intereses locales de los consumidores mediáticos, más que los intereses globales de los productores mediáticos.

Probablemente no exista ningún lugar del planeta a salvo de la sombra de Mickey Mouse. El entretenimiento constituye la principal categoría de exportación de Estados Unidos. El Proyecto Global de Audiencias de Disney, por ejemplo, desplegó un equipo internacional de estudiosos para investigar la circulación mundial de productos de Disney. Hallaron que en once de los dieciocho países estudiados, el 100 % de los encuestados había visto alguna película de Disney, y muchos de ellos habían comprado un amplio repertorio de productos complementarios.[11] Pero, aunque sigue siendo fuerte, el dominio del mercado global por parte de las series televisivas producidas en Estados Unidos ha decaído en los últimos años.[12] La producción televisiva local ha aumentado y los contenidos domésticos dominan las horas de máxima audiencia de la noche, en tanto que los contenidos estadounidenses se usan de relleno para los espacios de medianoche o de la tarde. Hollywood se enfrenta a la competencia creciente de otras naciones productoras de películas, como Japón, India y China, que desempeñan papeles cada vez más visibles en los mercados regionales, si no plenamente globales todavía. Las principales compañías mediáticas, como Bertelsman, Sony y Universal Vivendi contratan talentos de todo el mundo, satisfaciendo los gustos de los mercados locales en lugar de perseguir intereses nacionalistas; su estructura económica no sólo los alienta a actuar como intermediarios entre los diferentes mercados asiáticos, sino también a introducir contenidos asiáticos en los países occidentales. Muchos niños estadounidenses están más familiarizados con los personajes de Pokemon que con los de los hermanos Grimm o los de Hans Christian Andersen, y un sector creciente de la juventud estadounidense baila al compás de los ritmos asiáticos. Con el aumento de las comunicaciones de banda ancha, los productores mediáticos extranjeros distribuirán los contenidos mediáticos directamente a los consumidores estadounidenses sin tener que pasar por los guardianes de Estados Unidos y sin depender de los distribuidores multinacionales. Al mismo tiempo, los intermediarios populares desempeñarán un papel cada vez más decisivo en la configuración del flujo de productos culturales hasta los mercados locales.

Siguiendo la máxima «Si no puedes con tu enemigo, únete a él», la industria estadounidense del entretenimiento se ha vuelto más agresiva en la contratación o colaboración con talentos asiáticos. Sony, Disney, Fox y Warner Brothers han creado empresas para producir películas en chino, alemán, italiano, japonés y otras lenguas, dirigidas tanto a sus mercados domésticos como a la exportación global. La televisión y el cine estadounidenses recurren cada vez más a las versiones de productos de éxito de otros mercados, desde *Survivor* y *Big Brother*, que son versiones de exitosas series holandesas, hasta *The Ring*, una versión de una película de terror japonesa de culto, o *Vanilla Sky*, un *remake* de una película española de ciencia ficción. Muchos de los dibujos animados de la televisión estadounidense se hacen en realidad en Asia (cada vez más en Corea), frecuentemente sólo con la supervisión limitada de las compañías occidentales.

Estos cambios complican cualquier análisis simple de la relación entre poder económico, político y cultural. Aún debemos lidiar con temas de dominación y con la brecha entre naciones ricas y pobres en medios de comunicación, pero lo hacemos en un paisaje harto más complicado. [...] El resultado no es tanto una cultura global que erradica las diferencias locales cuanto una cultura que produce continuamente diferencias locales a fin de lograr una ventaja competitiva dentro del mercado global. Arjun Appadurai escribe: «La mediación electrónica y la migración masiva [...] parecen impeler (y a veces forzar) el trabajo de la imaginación. Juntas crean irregularidades específicas, pues los espectadores y las imágenes circulan en simultaneidad. Ni las imágenes ni los espectadores encajan en los circuitos o las audiencias fácilmente vinculados a los espacios locales, nacionales o regionales».[13]

Pokemon y *Iron Chef*: estrategias de convergencia corporativa

La penetración de productos asiáticos en los mercados occidentales ha estado influenciada por la interacción de tres clases distintivas de intereses económicos: 1) productores mediáticos nacionales o regionales que no ven la circulación global de sus productos como un mero incremento de sus ingresos sino también como una fuente de orgullo nacional; 2) conglomerados multinacionales que ya no toman sus decisiones de producción o distribución en términos nacionales, sino que tratan de identificar

contenidos potencialmente valiosos e introducirlos en todos los mercados posibles; y 3) distribuidores especializados en nichos de mercado, que buscan contenidos distintivos como un medio de atraer a consumidores exclusivos y diferenciarse de quienes ofrecen cosas ya accesibles en el mercado. Por ejemplo, en el caso de la música del mundo, las compañías mediáticas internacionales como Sony identifican artistas internacionales y los comercializan agresivamente en sus mercados locales o regionales. Al traer a Occidente a esos artistas, las empresas toman una decisión comercial dependiendo de si piensan que se abrirán al mercado mayoritario, en cuyo caso se quedan con los derechos de distribución en Estados Unidos, o a nichos de mercado, en cuyo caso subcontratan con un sello discográfico o un distribuidor a terceros.[14]

En un convincente análisis del impacto del transnacionalismo japonés en la cultura popular, Koichi Iwabuchi traza una distinción entre la circulación de bienes culturales esencialmente «inodoros», que llevan pocas huellas de sus orígenes culturales, y los que se adoptan por su «fragancia» culturalmente distintiva.[15] En ciertos casos, sobre todo cuando apuntan a audiencias selectas o cultas, estos bienes tienen una marcada procedencia de algún lugar exótico; en otros casos, especialmente cuando apuntan al mercado mayoritario, se enmascaran sus orígenes nacionales y sus contenidos se adaptan a los gustos estadounidenses.

Como ha documentado Iwabuchi, las industrias mediáticas japonesas buscaban formas de abrir los mercados occidentales a sus «bienes blandos», o productos culturales de importación, basándose en el éxito en el exterior de sus equipos informáticos y aparatos electrónicos. Buscando la distribución global de contenidos producidos localmente, las corporaciones japonesas como Sony, Sumitomo, Itochu y Matsushita compraron acciones de la industria estadounidense del entretenimiento; veían en los medios infantiles un espacio óptimo en las sociedades occidentales. Al igual que la capacidad de Hollywood para competir en los mercados internacionales se basa en su capacidad de recuperar la mayor parte de sus costes de producción con sus ingresos brutos nacionales, el éxito de los cómics y la animación japoneses implicaba que estos bienes podían disfrutar de precios competitivos al entrar en los mercados occidentales. [...] En Japón se emiten semanalmente por televisión más de 200 programas de animación, y cada año se producen para su distribución en salas comerciales unas 1.700 películas de animación (entre cortometrajes y largo-

metrajes). Los productores mediáticos japoneses habían creado un complejo conjunto de relaciones entre sus cómics, películas de animación y series de televisión y sus juguetes, lo que les permitía rentabilizar rápidamente los contenidos de éxito y acercarlos al público más amplio posible. Confiaban en exportar a Occidente todo este aparato: los programas, los cómics y los juguetes. En el mercado nacional, los anime y los manga atraen a un amplio sector transversal del público, pero, al apuntar a Occidente, las compañías mediáticas japonesas apuntaban a los niños como consumidores principales de sus primeros productos de importación. Conforme madurase esta generación, las compañías esperaban abarcar una gama más amplia de medios japoneses.

En su ilustración del proceso de desodorización, Anne Allison muestra cómo *Power Rangers* fue despojada de toda connotación específica que evocase su origen asiático y adaptada para su distribución en Occidente, no sólo volviendo a doblar los diálogos, sino cambiando el reparto con actores estadounidenses multirraciales y volviendo a rodar algunas de las secuencias en el sur de California.[16] Contrasta el éxito de *Power Rangers* con el relativo fracaso de *Sailor Moon*, que se esforzó menos por adaptarse a los gustos estadounidenses y siguió siendo menos claramente compatible con las convenciones del género en Estados Unidos. Mientras que el éxito de estos productos de exportación puede atribuirse a su novedad y a su singularidad, esa diferencia se concebía más en términos de innovación de género que de sus orígenes japoneses. *Pokemon* era más abierta en cuanto a sus raíces japonesas aunque todavía sufrió modificaciones, tales como la sustitución de las bolitas de masa por donuts, para resultar más accesible para el mercado estadounidense.[17] [...] En contraste, Allison arguye que los productos culturales de exportación estadounidenses suelen preservar vínculos reconocibles con Estados Unidos, una tesis respaldada por los hallazgos del Proyecto Global de Audiencias de Disney, según los cuales la mayoría de los consumidores que participaron en una encuesta mundial consideraban que Disney era claramente estadounidense u occidental en sus valores y su orientación culturales.[18]

No obstante, Allison pasa por alto hasta qué punto se están desdibujando por todo el mundo los orígenes nacionales de los programas infantiles: los programas infantiles tienden a doblarse a las lenguas locales, incluso en países donde la programación para adultos suele subtitularse, y en la programación infantil estadounidense tienen lugar muchas adapta-

ciones locales al penetrar en esos mercados. *Sesame Street* (*Barrio Sésamo*) es un ejemplo evidente. Los consumidores del mundo entero conocen *Sesame Street* pero no reconocen a Bert (Blas) ni a Big Bird (la Gallina Caponata), pues los Teleñecos se rediseñan en función de los gustos locales. La organización estadounidense Children's Television Workshop trabaja en estrecho contacto con las compañías mediáticas locales para generar nuevos contenidos apropiados para las culturas y los idiomas locales, estableciendo asimismo estándares técnicos y de contenidos que debe cumplir toda franquicia de *Sesame Street*.[19] La diferencia entre la nueva versión de *Power Rangers* para el mercado estadounidense y de *Sesame Street* para el mercado japonés puede que sea menos tajante de lo que propone Allison, basándose en el grado de control que ejerce el país productor y el grado de conciencia que las audiencias locales tienen de las transformaciones acaecidas. [...]

A título de ejemplo de cómo puede mejorar la «fragancia» las expectativas comerciales, consideremos el éxito de culto de *Iron Chef*. Producida por Fuji International Television, la serie entró en Norteamérica a mediados de la década de 1990 a través de canales de televisión en lenguas asiáticas, granjeándose seguidores de culto entre los cosmopolitas pop que navegaban por los canales.[20] El Food Network hizo crecer aún más la audiencia de la serie. Por un lado, gran parte de su atractivo proviene de su hábil apropiación de las tradiciones asiáticas de artes marciales. El Presidente, interpretado por Kaga Takeshi, vive en un castillo y gobierna sobre un ejército de «cocineros de hierro». Los fans estadounidenses se sienten fascinados con los ornamentados decorados y el vestuario, la pompa y solemnidad de los concursos de cocina, la mística de las lealtades del clan, y la preparación de comidas con ingredientes exóticos y desconocidos. Aunque la serie se dobló para su emisión en el Food Network, el misterioso Presidente habla en japonés con subtítulos en inglés. Los segmentos iniciales sitúan los ingredientes escogidos dentro de la historia y la cultura japonesas. Al mismo tiempo, el programa enfrenta frecuentemente a los cocineros japoneses con representantes de otras cocinas mundiales, con personajes recurrentes que encarnan las tradiciones china, francesa e italiana. Cada semana, los chefs rivales tienen que preparar un amplio menú de platos basados en un ingrediente asignado, a veces claramente japonés, a veces extranjero; las batallas de cocina son a menudo una lucha entre los chefs comprometidos con un estilo japonés tradicional y los que asimilan

y transforman las tradiciones occidentales. *Iron Chef* equilibra dos clases distintivas de intereses de la audiencia: por una parte, el amaneramiento que envuelve la teatralidad de sus artes marciales y, por otra, la creciente fascinación del público por la cocina internacional en un momento en que los ingredientes antaño exóticos son más accesibles en los supermercados occidentales.[21] Segura de entender su atractivo, la cadena UPN hizo una nueva versión para un público estadounidense, en la cual puso a William Shatner en el papel de ilusorio Presidente, empleó chefs afincados en Estados Unidos y reemplazó las artes marciales por referencias a la lucha profesional. Como explicaba el jefe de la división de entretenimiento de UPN, Tom Noonan: «Francamente, este programa no trata del wasabi, el pudin o el sushi. Trata de los Chefs de Hierro que compiten entre sí con ese estilo intenso, muy teatral y exagerado de gladiadores».[22] En términos generales, la serie se consideró una tentativa fallida de americanizar los contenidos asiáticos. Como explicaba el *San Jose Mercury*: «Algo se ha perdido en el proceso de traducción».[23]

Hoy por hoy, el estilo japonés se comercializa como una «fragancia» distintiva para audiencias selectas o cultas, y «desodorizado» para públicos más amplios, pero esta distinción está empezando a difuminarse a medida que los consumidores estadounidenses desarrollan una preferencia por esas cualidades que asocian con las producciones culturales japonesas. En nuestros días, este proceso de recontextualización de los contenidos japoneses tiene lugar en buena medida en los niveles populares.

Los «desis» y los «otakus»: tácticas de convergencia popular

Hannerz advierte que los cosmopolitas y los lugareños tienen un interés común en la preservación de las diferencias culturales frente a las presiones homogeneizadoras. A los lugareños les importa poco la diversidad *per se*, pero desean aferrarse a sus tradiciones. Los cosmopolitas reconocen que no lograrán la diversidad anhelada «salvo que otros puedan forjarse y mantener nichos especiales en sus culturas».[24] La convergencia popular responde al tiempo a las necesidades de los cosmopolitas y de los lugareños. Una red global de comunicación permite a los miembros de las comunidades diseminadas por el mundo mantener fuertes vínculos con su patria, asegurando el acceso a los materiales y la información relevantes

para sus tradiciones culturales y preservando las conexiones sociales con las personas que dejaron atrás.[25] Los cosmopolitas emplean la comunicación en red para escudriñar el planeta en busca de diversidad, y se comunican con otros de su especie alrededor del mundo.

Esta sección documenta el papel de los intermediarios populares en la configuración del flujo de productos culturales asiáticos en los mercados occidentales. Concretamente, consideraremos dos clases de comunidades culturales: el papel de la dispersa comunidad sudasiática (los «desis») en la preparación del camino para las películas de Bollywood y la música bhangra, y el papel de los fans occidentales (o los «otakus») a la hora de asegurar la traducción y difusión de los anime y los manga japoneses. En ambos casos, la producción y la distribución cultural popular demostraron una demanda de contenidos asiáticos previa a cualquier tentativa sistemática de distribuirlos comercialmente en Occidente. No obstante, subestimamos el impacto de estos intermediarios populares si los vemos como mercados o incluso como vendedores. Desempeñan asimismo un papel central en la configuración de la recepción de esos productos mediáticos, destacando más que borrando las huellas de su origen nacional, y educando a otros en las tradiciones culturales que encarnan.

El flujo hacia Occidente de contenidos mediáticos indios refleja sucesivas generaciones de inmigración sudasiática. Los supermercados de inmigrantes se convirtieron en los puntos iniciales de distribución de vídeos en hindi, que posibilitaban la conexión nostálgica con el mundo dejado atrás.[26] La música bhangra surgió en los clubes culturales de Europa y Norteamérica, basándose en las tradiciones regionales de la India, pero expandiéndose para reflejar puntos de contacto con el reggae, el hip hop y el tecno en una cultura juvenil cada vez más globalizada.[27] Como escribe Sunaina Marr Maira: «Una subcultura singularmente indioamericana permite a los jóvenes de segunda generación relacionarse con los de su misma etnia, al tiempo que reinterpretan las tradiciones musicales y de danzas indias a través de las lentes de la cultura popular americana».[28] Los programas culturales en los campus universitarios y los festivales de barrio hacían posible la actuación de los participantes y la reafirmación de las identidades étnicas de los asistentes.[29] Combinando la danza clásica con los estilos de los clubes de moda, los programas culturales construyen la India como eterna y contemporánea a la par, como un mundo remoto y vecino, reflejando el carácter conflictivo de la cultura de la diáspora. En

Boston, Los Ángeles y otros lugares del país, están abriendo cines (en su mayoría pequeños negocios) que proyectan exclusivamente películas en lengua hindi. Estados Unidos y Gran Bretaña representan hoy el 55 % de la taquilla internacional de Bollywood.[30]

Los cosmopolitas pop se sienten cada vez más atraídos por la moda, la música y el cine indios, y navegan por los circuitos de distribución que permitían a los inmigrantes de primera y segunda generación mantener vínculos en la diáspora. Tal vez se tropezaron con un supermercado de inmigrantes al buscar ingredientes para su curry favorito y salieron con unos cuantos vídeos. Quizá pillaron por casualidad música bhangra en un club local. Puede que un amigo indio los invitara a uno de los programas culturales. Quizá aterrizaron en un sitio web de Bollywood o descubrieron un canal de televisión por cable en hindi.

En este contexto, no es de extrañar que los artistas occidentales se apropien cada vez más de los estilos indios, como el uso que hace Madonna de la henna y la iconografía religiosa india en su gira «Ray of Light» o la imitación que hace Baz Luhrman de la estética de Bollywood en *Moulin Rouge*. Estas apropiaciones occidentales han seguido fomentando la conciencia estadounidense de la riqueza y la vitalidad de la cultura popular india, como sugiere el sorprendente éxito de taquilla de la película de Mira Nair *La boda del monzón*.[31] Tratando de explotar el interés británico en todo lo relacionado con Bollywood, Andrew Lloyd Webber encargó *Bombay Dreams*, un original musical con un reparto íntegramente asiático y con música del distinguido compositor de Bollywood A. R. Rahman.[32] Como explicaba Webber: «Hay más gente viendo musicales de Bollywood en las pantallas una noche cualquiera que viendo obras de teatro en el West End».[33] Las compañías cinematográficas estadounidenses y británicas están contribuyendo a financiar la producción de películas en hindi con las expectativas de que funcionen bien no sólo en Asia, sino también en Occidente. Resumiendo estas tendencias, la realizadora indioamericana Kavita Munjai afirma: «La generación joven acude en tropel a ver los grandes éxitos del cine hindi. La India está de moda en América».[34]

Como observa Maira, los «desis» expresan sentimientos profundamente ambivalentes hacia lo indo-chic, a veces orgullosos de ver cómo su cultura nacional se torna más visible, a veces incómodos con la manera en que los consumidores occidentales malinterpretan o abusan de estas tradiciones, y a veces sin saber bien si sus identidades híbridas les otorgan una

posición estable desde la cual controlar la autenticidad de estas nuevas apropiaciones transculturales.[35] ¿Qué significa que lo indo-chic florezca en un momento en que, tras el 11 de septiembre, aumentan también las agresiones a los paquistaníes? ¿Conduce necesariamente el consumo descontextualizado de bienes culturales a un mayor entendimiento entre poblaciones étnicas diferenciadas y en buena medida aisladas? ¿Conduce la capacidad de bailar al ritmo del Otro a un aprecio auténtico de su condición social o su perspectiva política? Los conflictos surgen del hecho de que los «desis» y los cosmopolitas pop consumen con diferentes objetivos: los unos pretenden reconciliarse con su cultura paterna, incluso mientras encuentran un lugar en el nuevo mundo; los otros buscan eludir las constricciones de su cultura local y aprovechar la frescura que hoy por hoy asocian a otras partes del mundo.

El cosmopolita pop camina por la cuerda floja entre el diletantismo y la pericia, entre las fantasías orientalistas y el deseo sincero de comprender y conectar con una cultura extraña, entre la afirmación de dominio y la capitulación ante la diferencia cultural. Estas mismas paradojas y contradicciones afloran cuando dirigimos nuestra atención a los fans estadounidenses de los anime japoneses, los «otakus». «Otaku» es un término japonés utilizado para burlarse de los fans que se han convertido en consumidores tan obsesivos de la cultura popular que han perdido todo contacto con la gente de su entorno inmediato. Los fans estadounidenses han adoptado el bochornoso término, afirmando lo que Matt Hills denomina una «solidaridad semiótica» con sus homólogos japoneses.[36] La construcción de su identidad como «otakus» les permite señalar su distancia del gusto estadounidense y su dominio de los contenidos extranjeros. Aunque una minoría de «otakus» son asiáticos o asioamericanos, la mayoría no tienen vínculos directos con Japón. Sean Leonard, el presidente de la Sociedad del Anime del MIT, cuyo interés surgió de su contacto inicial con la programación infantil japonesa, es típico de muchos de su generación:

> Descubrí los animes cuando estaba en décimo curso. Empecé a oír y a ver un poco de *Sailor Moon*, que se emitía periódicamente en Estados Unidos. Pero mi auténtica iniciación fue cuando un amigo mexicano me prestó los diez primeros episodios de *Fushigi Yuugi* (El juego misterioso) traducidos y subtitulados por los fans. Es una serie shoujo realmente genial, y era total-

mente diferente e infinitamente más compleja que lo que jamás había visto. Decidí que me gustaba de veras el anime y que le seguiría la pista. Poco después, decidí considerar el anime desde una perspectiva académica: quería conocer su historia, sus creadores, sus principios y todas esas cosas.[37]

Al igual que los vídeos de Bollywood, los animes entraron inicialmente en este país mediante pequeñas distribuidoras dirigidas a los inmigrantes asiáticos. Los fans se aventuraban por los barrios étnicos en busca de contenidos; en un puñado de librerías japonesas de Nueva York y San Francisco, buscaban mangas aún no traducidos ni distribuidos en Norteamérica.[38] La red permitió a los fans iniciar sus propias operaciones a pequeña escala (y a veces piratas) para ayudar a importar, traducir y distribuir mangas y animes. Como explica Leonard: «El subtitulado *amateur* ha sido crucial para el crecimiento del mundo de los fans del anime en Occidente. De no haber sido por los fans que mostraron a otros este material desde finales de la década de 1970 hasta principios de la de 1990, no existiría el interés que hoy existe por la animación japonesa inteligente e intelectual». En los campus universitarios, las organizaciones estudiantiles crean extensas filmotecas de materiales tanto legales como pirateados, y organizan proyecciones destinadas a educar al público acerca de los artistas, estilos y géneros del anime. La Sociedad del Anime del MIT, por ejemplo, ofrece proyecciones semanales de una filmoteca integrada por 1.500 películas y vídeos.[39] Desde 1994, el club ofrece un sitio web destinado a educar a los estadounidenses en los animes y la cultura de los fans del anime. El pasado año, también creó un boletín con entrevistas, comentarios y reseñas.

Los grandes intereses comerciales capitalizan cada vez más esta cultura «otaku» creciente. Disney, por ejemplo, ha adquirido los derechos para Estados Unidos de las películas de Hayao Miyazaki (*La princesa Mononoke, El viaje de Chihiro*), las ha doblado con las voces de estrellas de cine estadounidenses y ha asegurado su distribución en Norteamérica. La cadena Cartoon Network ofrece una vasta colección de series de anime como parte de su programación nocturna para adultos. ADV Films, la importante importadora de series de anime para el mercado estadounidense, ha anunciado la inauguración de una cadena que emitirá animes las veinticuatro horas.[40] Tokyopop, una empresa con sede en San Francisco, publicará este año cuatrocientos volúmenes de mangas traducidos para el consumo estadouniden-

se. Shueisha, la editorial japonesa de cómics, lanzó una versión mensual en inglés de su exitosa revista semanal *Shonen Jump*, confiando en vender un millón de ejemplares al mes en el mercado estadounidense en los tres años siguientes. Un signo llamativo de la competencia y confianza crecientes de los fans estadounidenses del manga es el hecho de que *Shonen Jump* se publique al estilo japonés (con textos que se leen de atrás hacia delante y de derecha a izquierda) en lugar de dar la vuelta a las páginas.[41]

Los etnógrafos que han estudiado esta subcultura discrepan sobre si los otakus buscan alguna conexión efectiva con el Japón del mundo real o si se limitan a ingresar en un mundo imaginario construido mediante los géneros de anime. Como escribe Susan Napier: «El hecho de que el anime sea un producto japonés es ciertamente importante, pero en buena medida porque esto significa que el anime es una forma de entretenimiento mediático al margen de la corriente dominante, algo "diferente"».[42] Napier sugiere que los fans se sienten atraídos por el extraño equilibrio entre elementos familiares y extraños en la animación japonesa, que se apropia y reformula abiertamente las convenciones occidentales del género. Algunos fans del anime sí que cultivan un conocimiento más general de la cultura japonesa. Se reúnen en restaurantes de sushi, y hay clubes que se asocian por Internet con organizaciones japonesas. Los miembros viajan con frecuencia a Japón en busca de nuevos materiales o para experimentar más directamente esa cultura de los fans; algunos estudian japonés para participar en varios proyectos de traducción. A medida que los fans estadounidenses se conectan a Internet y contactan directamente con sus homólogos japoneses, se inician otras clases de conversaciones. Las listas de discusión pasan rápidamente de temas específicos del anime y del manga a consideraciones más generales sobre política y cultura japonesas. Estos diferentes grados de implicación cultural concuerdan con lo que dijera Hannerz sobre el cosmopolitismo más en general: «[En uno de los tipos], el individuo coge de otras culturas sólo aquellos elementos que le convienen. [...] En otra modalidad, sin embargo, el cosmopolita no establece odiosas distinciones entre los elementos particulares de la cultura ajena a fin de admitir algunos de ellos en su repertorio y rechazar otros; no negocia con la otra cultura sino que la acepta en bloque».[43] Lo mejor que nos ofrece el cosmopolitismo es una vía de escape al provincianismo y al aislacionismo, los comienzos de una perspectiva global y la conciencia de posiciones estratégicas alternativas.

El Mangaverse y Animatrix: formas de hibridación corporativa

Las películas y los programas de televisión estadounidenses se integran plenamente en los circuitos comerciales cuando se introducen en Japón, China o la India. Van acompañados de campañas masivas de marketing que hacen difícil que los Jedi pasen desapercibidos para alguien en cualquier lugar del planeta. Históricamente, los productos mediáticos de importación han sido marginados en el mercado estadounidense. El cine europeo sólo se proyecta en salas de cine de arte; las comedias británicas se empaquetan para audiencias selectas; y los contenidos asiáticos quedan recluidos en los confines de la televisión por cable. Los medios extranjeros se introducen en los márgenes de un menú ampliado de opciones sin afectar a la corriente dominante. Pero al menos algunos medios asiáticos están logrando una visibilidad y una influencia sin precedentes. *Pokemon* y *Yu-Gi-Oh!* son elementos ineludibles de la cultura infantil actual. *El tigre y el dragón* se proyectó en los multicines. Y las incursiones de Madonna en la música bhangra consiguieron entrar en la lista de los cuarenta principales. Como estas tendencias se mantienen, importantes compañías mediáticas estadounidenses buscan nuevos modelos de colaboración con artistas internacionales. Podríamos describir estos desarrollos como hibridación corporativa. La hibridación se ha analizado a menudo como una estrategia de los desposeídos en su lucha por resistir o redefinir la penetración de los medios occidentales en su cultura.[44] En el presente contexto, la hibridación puede verse como una estrategia corporativa, que dimana de una posición de fuerza más que de la vulnerabilidad o la marginalidad, que pretende controlar más que contener el consumo transcultural.

Christina Klein ha examinado el estatus claramente transnacional de *El tigre y el dragón*.[45] Su director, Ang Lee, nació en Taiwán pero se educó en Estados Unidos; ésta fue la primera película producida por Lee en suelo chino. Su financiación vino de una combinación de conglomerados mediáticos con sede en Japón y Estados Unidos. El productor y coguionista de la película es James Schamus, un viejo colaborador estadounidense de Lee. El reparto incluye a artistas rescatados de la diáspora china: Zhang Ziyi (China continental), Chang Chen (Taiwán), Chow Yun-Fat (Hong Kong) y Michelle Yeoh (Malaisia). Lee describe *El tigre y el dragón* como un «plato combinado», subrayando sus préstamos de múltiples tradiciones culturales. Schamus conviene: «Acabamos haciendo una pelí-

cula oriental para públicos occidentales, y en algunos sentidos una película más occidental para públicos orientales».[46]

Vamos viendo más películas al estilo de los platos combinados a medida que Hollywood asimila una generación de directores, técnicos y artistas de Hong Kong reclutados tras la reunificación china. Explotando el caos político y el desorden económico en Hong Kong, las empresas mediáticas estadounidenses asaltaron lo que había surgido como un poderoso competidor en todo el mundo. A primera vista, este reclutamiento se asemeja a otros momentos de la historia del cine, en los que Hollywood trató de absorber la competencia de cines nacionales o de imitar estilos y géneros, lo cual había funcionado bien en el mercado global. Sin embargo, una cosa es absorber a Arnold Schwarzenegger o a Mel Gibson, y otra absorber a Jet Li o a Chow Yun-Fat. Sus acusadas diferencias étnicas y raciales no podían ignorarse fácilmente cuando Hollywood intentaba crear vehículos occidentales para estas estrellas orientales. En algunos casos, las películas explotan las fantasías orientalistas, como cuando Chow Yun-Fat actúa en *Ana y el rey* o Michelle Yeoh aparece como una seductora agente extranjera en *El mañana nunca muere*. En otros casos, las películas tratan explícitamente temas de reubicación y asimilación cultural, como en *Shanghai Kid* o *Duro de matar*, de Jackie Chan. El director John Woo ha mantenido temas y estilos similares, pero trasladados a los géneros e intérpretes occidentales (*Cara a cara*, *Misión imposible 2*). Más recientemente, sin embargo, Woo ha explotado su perspectiva de forastero para recuperar momentos clave de la historia cultural estadounidense, desvelando el olvidado papel desempeñado por los navajos en la transmisión de mensajes durante la Segunda Guerra Mundial en *Windtalkers*.

Los productores mediáticos estadounidenses están respondiendo de manera análoga a la creciente popularidad del anime y el manga: solicitan el aumento de franquicias de los contenidos al estilo japonés y aplican un estilo distintivamente asiático a contenidos típicamente estadounidenses. En 2002, por ejemplo, Marvel Comics experimentó con un nuevo título de *Mangaverse*, que imaginaba y reubicaba a su equipo de superhéroes dentro de las tradiciones del género japonés: Spiderman es un ninja, los miembros de Los Vengadores forman un colosal robot, y Hulk se convierte en un gigantesco monstruo verde.[47] Concebido en un principio como una novedad puntual, *Mangaverse* logró tanto éxito que Marvel ha puesto en marcha toda una nueva cadena de producción, Tsunami, que creará contenidos de

estilo manga para el mercado estadounidense y global, trabajando principalmente con artistas asiáticos o asioamericanos.[48] [...]

Matrix es tal vez el ejemplo más exitoso y visible de esta absorción de las influencias de la cultura pop japonesa en el mercado estadounidense. Los directores, los hermanos Wachowski, encargaron a artistas japoneses del manga los guiones gráficos de la película y al coreógrafo de artes marciales de Hong Kong Yuen Wo Ping las secuencias de acción, confiando en crear un equivalente a *Ghost in the Shell* y *Akira* con actores reales. Anticipándose al estreno de *The Matrix Reloaded*, Warner Brothers encargó Animatrix, una serie de cortas protosecuelas de animación creadas por Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Mahiro Maeda y otros célebres animadores asiáticos, que podían bajarse de Internet.[49]

Estos ejemplos de hibridación corporativa dependen de consumidores dotados de las competencias culturales que sólo podrían originarse en el contexto de la convergencia global, pues no sólo requieren el conocimiento de la cultura popular asiática, sino también una comprensión de sus semejanzas y diferencias respecto de las tradiciones paralelas en Occidente. Estos productos permiten a los cosmopolitas pop demostrar su dominio, contando con ellos para enseñar a descodificar las obras a otros miembros del público. Al mismo tiempo, el *Mangaverse* y Animatrix ofrecen un punto de partida para que los fans de las franquicias más comerciales capten la «fragancia» de la cultura popular asiática, expandiendo potencialmente el mercado a las importaciones culturales.

Implicaciones pedagógicas

Muchos esfuerzos actuales en pro de la educación multicultural parten de supuestos de pureza étnica o autenticidad cultural que no concuerdan con el momento presente de convergencia global. Nuestras aulas son cada vez más internacionales, aunque los vínculos con la madre patria se van perdiendo en el curso de las generaciones. Nuestros alumnos proceden de familias con mezcla racial o étnica, que profesan lealtad a múltiples tradiciones culturales; pueden identificarse fuertemente con subculturas juveniles que atraviesan fronteras nacionales y raciales; pueden comprometerse con pautas de consumo intercultural que aumenten su conciencia de otras tradiciones y prácticas. Los medios de comunicación infantiles han

sido decisivos para las actuales estrategias corporativas de convergencia global, pero los jóvenes han desempeñado papeles estelares de intermediarios populares, facilitando la penetración de la cultura popular asiática en el mercado estadounidense. En cuanto tales, habitan ya en un paisaje cultural diferente al de la generación de sus padres, un espacio entre diferentes tradiciones nacionales o étnicas que incluye una conciencia de las perspectivas asiáticas.

Darrell Hamamoto, profesor de Estudios Asioamericanos, declaraba en *USA Today* que esta tendencia a la «asiafilia» afectará poco a los estereotipos sobre los asioamericanos: «Es todo superficial, sin ninguna profundidad. Bajo esta adoración de todo lo amarillo, de todo lo asiático, se trasluce el aire de superioridad. En su forma más benigna es condescendiente, y en su forma más severa es asesina».[50] Puede que esté en lo cierto. No hay garantía de que el cosmopolitismo pop conduzca a ningún entendimiento real entre diferentes culturas, pues, como advierte Hannerz, suele implicar la apropiación selectiva y la redefinición de otras tradiciones culturales en aras de los intereses propios: «El cosmopolitismo tiene a menudo una vena narcisista». No obstante, Hannerz advierte asimismo contra el rechazo demasiado fácil del cosmopolitismo como una suerte de diletantismo, sugiriendo que la «rendición» de uno mismo ante una cultura extraña posibilita nuevas percepciones sobre las que construir una comprensión más profunda. Aunque el flujo desigual de materiales culturales a través de las fronteras nacionales produce con frecuencia una comprensión distorsionada de las diferencias nacionales, también representa un primer paso significativo hacia la conciencia global.

El cosmopolitismo pop está generando su propia intelectualidad, sus propios críticos, historiadores, traductores y educadores. Estos fans y consumidores producen asimismo sus propias teorías vernáculas sobre la globalización, su propia comprensión del papel que desempeñan los contenidos asiáticos en la vida cultural estadounidense, sus explicaciones de por qué este material se está haciendo tan accesible para ellos. Los educadores han de reconocer que estos patrones de consumo generan un ansia de conocimiento, una puerta de entrada a una consideración más amplia de la geografía cultural y la economía política. ¿Qué clases de intervención educativa se basan en esa ansia y la empujan hacia una mayor comprensión del lugar de Estados Unidos en el mundo? ¿Qué clases de intervención pedagógica podrían desplazar los estereotipos orientalistas con una

interpretación más matizada de la diferencia cultural y la especificidad nacional?

El proyecto multimedia de Shigeru Miyagawa llamado *Star Festival* permite vislumbrar cómo podría ser este tipo de intervención. *Star Festival* ofrece un entorno virtual en el que los estudiantes pueden explorar y aprender más sobre la cultura y la sociedad japonesas contemporáneas. Basado en la historia personal de Miyagawa, el proyecto describe el regreso de un profesor japonés-estadounidense a su ciudad natal y sus intentos de resolver cuestiones internas sobre su identidad cultural. Al profesor se le ha caído su agenda electrónica personal (PDA) y el jugador la ha recuperado; mientras busca a su propietario por la ciudad, el jugador descubre cosas sobre la historia familiar de Miyagawa y sobre las tradiciones culturales que le hicieron volver a Japón. Lo que surge no es un retrato de una cultura asiática prístina aislada de la vida occidental, sino de una cultura en diálogo con las influencias estadounidenses. En una secuencia clave, visitamos un taller que fabrica figuras de cartón piedra empleadas en los festivales culturales. Junto a iconos japoneses más tradicionales, vemos recreaciones de Tarzán, Supermán, John Wayne, Rambo y otras muchas figuras de la cultura pop occidental. La guía educativa del *Star Festival* identifica una serie de actividades de aula que los alumnos de distintos niveles pueden completar al ir trabajando con el CD-ROM. Algunas implican aprender más sobre las tradiciones culturales japonesas, como la papiroflexia o la impresión de peces. Otras implican aprender más sobre las identidades culturales y raciales mestizas del propio jugador, como elaborar un árbol genealógico y documentar las migraciones de la propia familia. A juicio de Miyagawa, el proyecto no sólo permite a los alumnos aprender más sobre Japón, sino también aprender más sobre ellos mismos y desarrollar un mayor respeto por la diversidad de las identidades culturales dentro del aula.

Las intervenciones pedagógicas no tienen por qué ser tan elaboradas. Los profesores pueden llevar al aula ejemplos de materiales de la cultura pop asiática, aprovechando la pericia de los alumnos para suscitar debates sobre lo que significan estos materiales y el tipo de cambios culturales que representan. Por ejemplo, yo presenté a mis alumnos del MIT el álbum de Sheila Chandra *Weaving My Ancestor's Voices*. Chandra, de madre india y padre irlandés, ha creado un nuevo tipo de música pop basado en la fusión de elementos tomados de las tradiciones musicales clásicas indias y

celtas. Les puse a mis alumnos una selección del álbum, les leí su nota explicativa de cómo intentaba usar la música para dar sentido a su patrimonio cultural mestizo, y les pregunté qué pensaban. Un alumno nacido en la India con una sólida formación en música clásica protestó: «No puedo escucharla. Me suena fatal». Un «desi» de segunda generación replicó: «Pero la música suena tal como nos sentimos. Nos sentimos fatal». Este intercambio provocó una amplia discusión sobre cómo expresan estas formas musicales híbridas los conflictos y contradicciones resultantes de habitar una cultura en la diáspora. Conforme se fue expandiendo la conversación para dar cabida a estudiantes no asiáticos, surgieron otras diferencias de perspectiva. Un «desi» de segunda generación tildó las películas de Bollywood de «sensibleras» y «aficionadas», en comparación con los grandes éxitos de Hollywood, mientras un cosmopolita pop celebraba su vitalidad y originalidad. De repente, los alumnos se pusieron a debatir quién tiene derecho a juzgar los méritos de estas películas y qué criterios deberían aplicarse. Si se supervisan cuidadosamente para garantizar un clima de mutuo respeto, estas discusiones de clase pueden centrar la atención en la diferente implicación de los alumnos en estos materiales culturales de importación, en virtud de su trayectoria personal y sus intereses culturales, lo que a su vez abona el terreno para una consideración más amplia del desigual flujo de influencias culturales a través de las fronteras nacionales, de las tradiciones culturales de las que nacen estos materiales, de los diferentes factores que promueven o amenazan la diversidad en todo el mundo, y de la larga historia de intercambios entre Oriente y Occidente que podrían llevarnos desde la Ruta de la Seda hasta la Red Mundial. El objetivo no debería ser desplazar el gusto por la cultura popular en favor de la preferencia por una cultura *folk* más genuina o una alta cultura más refinada, sino más bien ayudar a los estudiantes a aprovechar lo que ya han aprendido sobre las diferencias culturales mediante su compromiso con los productos mediáticos asiáticos de importación, y desarrollar una comprensión más sofisticada de cómo reflejan estos materiales la condición actual de «mercadillo» de la cultura global.[51]

8. Amor en línea

El primer borrador de «Amor en línea» lo escribí en una habitación de hotel en Omaha, Nebraska, mientras esperaba a que mi hijo volviera de una de sus primeras citas con su amiga en línea. (Todo esto tiene sentido si leen el ensayo, se lo prometo) Todos los detalles que incluí cuentan con el visto bueno de mi hijo, que quería que contase su historia. En cada reimpresión del artículo, he vuelto a preguntarle si se sigue sintiendo cómodo con lo que digo de él. Quienes han leído mis trabajos durante las dos últimas décadas han tenido la oportunidad de ver crecer a mi hijo. En esta misma compilación tendrán la oportunidad de leer «Los monstruos de al lado», la primera publicación de mi hijo. «Love Online», título del artículo en inglés, apareció por vez primera en Technology Review *en octubre de 2002.*

Cuando mi hijo Henry tenía 15 años, hicimos un viaje de Cambridge a Omaha para que pudiera encontrarse cara a cara con su amiga por primera vez. Aunque se conocieron en la red, ésta no es la historia de una relación virtual; sus sentimientos no eran para ellos menos reales que el primer amor de cualquier otro adolescente, pasado o presente.

Cuando yo sufría las primeras punzadas de deseo adolescente no correspondido, no había en mi entorno demasiadas chicas dispuestas a correr el riesgo del estigma que implicaba salir conmigo. Un verano conocí a unas chicas en un campamento para estudiantes distinguidos, pero nuestras relaciones se marchitaron una vez regresados a nuestras escuelas y barrios. Mi hijo, que no tenía mucho donde elegir en el colegio, lanzó una red más grande, en busca de almas gemelas dondequiera que morasen, en un barrio tan grande como el ciberespacio. En línea, tenía lo que hacía falta: buenas destrezas comunicativas.

Conoció a Sarah en un grupo de discusión en línea; hablaron en privado por correo electrónico; y cuando ya la conocía un poco, tuvo el valor de llamarla por teléfono. Se citaban en salas de chat. Se enviaban golosinas, flores y tarjetas virtuales bajadas de varios sitios web. Hablaban de «salir», aunque los separaban miles de kilómetros.

El padre de Sarah revisaba a menudo sus llamadas telefónicas y no quería que hablase con chicos. No prestaba el mismo grado de atención a lo que su hija hacía en la red. Pronto se topó con la diferencia entre sus expectativas del cortejo apropiado y la realidad del amor en línea. Le importaba mucho que los chicos no hablasen por teléfono con su hija ni le pidiesen salir a menos que los conociera personalmente. Henry tuvo que pasar por el ritual de conocerle por teléfono y pedirle permiso para verla antes de que pudiéramos hacer el viaje.

La comunicación a larga distancia entre los amantes no es nada nuevo. El carteo amoroso fue decisivo en el noviazgo de mis abuelos (separados por la Primera Guerra Mundial) y de mis padres (separados por el servicio de mi padre tras la Segunda Guerra Mundial). Cuando mi esposa y yo éramos novios, nos entregábamos las cartas en persona y nos las leíamos el uno al otro. Nuestro noviazgo transcurría cara a cara o mediante conversaciones telefónicas nocturnas. La carta de amor era una forma residual, aunque todavía conservamos una caja de cartas que amarillean, que releemos periódicamente con los ojos empañados por la nostalgia.

Las comunicaciones románticas de Sarah y Henry podrían parecer a primera vista más pasajeras, con los *bytes* pasando de un ordenador al otro. Sin embargo, él fue acumulando todas sus conversaciones y sorprendió a Sarah con una copia impresa. De esta manera, no sólo preservaba la correspondencia amorosa cuidadosamente forjada, sino también el proce-

so de evolución de la relación. Era como si mi esposa y yo hubiéramos grabado nuestros primeros paseos juntos por el parque.

Henry y Sarah no se habrían conocido fuera de la comunidad virtual facilitada por Internet. Pero ambos hacían hincapié en que la comunicación puramente digital no podría haber sostenido su relación. La primera vez que Sarah confirmó que sentía lo mismo que mi hijo, pronunció sus palabras de amor en una sala de chat sin percatarse de que él se había desconectado accidentalmente. Cuando él logró volver a conectarse, ella se había marchado frustrada. El cortejo debe ser difícil si no puedes siquiera estar seguro de si la otra persona está ahí.

Sin duda, las insuficiencias del medio provocan cambios significativos en el vocabulario amoroso. En el ciberespacio no tienen cabida los gestos ambiguos que caracterizaban los primeros y desmañados cortejos de otras generaciones. En un dominio multiusuario, uno no escribe: «Henry sonríe. Acerca sutilmente su mano hacia ella en un gesto que podría evitarse en el último instante si ella no parece advertirlo o se muestra asustada». El lenguaje del amor cortés surgió en circunstancias similares: amantes distantes que ponían por escrito lo que no podían decirse en voz alta.

Se conocieron en línea pero se comunicaban por todos los canales disponibles. Su intercambio inicial de fotografías les generó una enorme ansiedad a la hora de decidir qué imagen o imágenes congeladas debían anclar sus más fluidas identidades en línea. Al elegir, mi hijo intentaba negociar entre lo que consideraba deseable para otra persona de 15 años y lo que no le granjease la antipatía de sus conservadores padres.

Las fotografías fueron seguidas por otros objetos tangibles, transportados entre Nebraska y Massachusetts. Estos objetos eran apreciados porque habían alcanzado la intimidad física aún negada a los adolescentes geográficamente aislados. Henry le envió, por ejemplo, la huella de sus labios estampados en una carta con vino tinto. En ciertos casos, realizaban individualmente rituales que no podían escenificar juntos. Henry conservaba una rosa roja que se había comprado a sí mismo el día en que ella accedió a que fuesen novios formales. Incluso en una época de comunicación instantánea, seguían enviándose notas manuscritas. Estos dos adolescentes anhelaban lo concreto, compartir el mismo espacio, el traspaso material de cosas de persona a persona.

A falta de eso, mimaban sus llamadas telefónicas semanales. Hablar por teléfono le ayudaba a Henry a hacer real a Sarah. Cuando sus amigos

del colegio cuestionaban su capacidad de someter a inspección a su novia y le preguntaban cómo sabía que no era un homosexual, él mencionaba sus conversaciones telefónicas. Incluso para estos adolescentes, la fluidez de las identidades electrónicas planteaba amenazas. En cierta ocasión, al comienzo de su relación, Henry le dijo en broma a Sarah que iban a la misma escuela, sin imaginarse jamás que ella le creería. Los resultados fueron a la par absurdos y trágicos cuando ella buscó en vano a su ligue misterioso.

Transcurrido algún tiempo, comenzaron a temer que la relación pudiera terminarse sin siquiera haberse visto en carne y hueso, y no querían que acabara de esa manera. Tras algunas súplicas, accedí a acompañar a Henry en el viaje.

Henry y Sarah se «conocieron» en el aeropuerto. Él apenas la reconoció, pues era muy distinta de la única fotografía que le había enviado. Desde el comienzo, su interacción fue intensamente física. Henry dijo que lo más placentero para él había sido poder jugar con su pelo, y Sarah le golpeó tanto el brazo que lo dejó lleno de cardenales. La madre de Sarah y yo observábamos a esos dos desgarbados adolescentes que arrastraban los pies por la terminal aprendiendo a caminar acompasados.

Como aspirantes a dramaturgos, se preguntaban qué debían decir en ese primer encuentro. Sarah resolvió el problema gritando «¡la PlayStation de Sony!» por el abarrotado aeropuerto. Ambos debatían constantemente sobre los méritos relativos de los diferentes sistemas de juegos. En su primera cita fueron a una sala de juegos recreativos donde Sarah hizo honor a sus viejos alardes y le ganó en *Street Fighter II*, y luego Henry se desquitó jugando al *NFL GameDay*. Sarah había llegado a la final en una competición estatal de videojuegos, así que no era de extrañar que esto fuese algo fundamental en el tiempo que pasaron juntos. La madre de Sarah compró juegos nuevos y, siempre de carabina, bajó el sistema de juegos de la habitación de Sarah al salón para que pudieran jugar juntos.

Si vamos de Cambridge a Omaha para hablar con alguien con quien nunca hemos estado, necesitamos algún tema de conversación. Para Henry y Sarah, esa cultura común no sólo consistía en los diferentes juegos y sistemas de juegos, sino también en un entusiasmo compartido por la lucha profesional. Se conocieron en rec.sport.pro-wrestling, congregados por su interés común por el Undertaker, una estrella de la Federación Mundial de Lucha. Ambos participaban en un juego de rol electrónico de

lucha. Henry llevó un letrero de cartulina a un evento de lucha televisado y se abrió paso entre el gentío hasta plantarse ante la cámara para poder enviar a Sarah un mensaje televisado.

La cultura popular también contribuyó a llenar los incómodos silencios en mis conversaciones con los padres de Sarah. No sabía bien de qué podría hablar un estudioso de los medios de comunicación de «la República Popular de Cambridge» con dos oficiales retirados de las Fuerzas Aéreas de Nebraska. Cuando la madre de Sarah y yo esperábamos sentados en la sala de juegos recreativos, tratando de evitar hablar de religión y de política, encontramos temas de interés mutuo en *Star Trek*, el reparto original de *Saturday Night Live* y, por supuesto, *Mutual of Omaha's Wild Kingdom*.

Henry y Sarah rompieron algún tiempo después de aquel viaje, no porque se hubieran conocido en línea o porque la experiencia de la vida real no hubiera satisfecho sus expectativas, sino porque tenían 15 años, sus intereses cambiaron, y nunca superaron en realidad la oposición del padre de Sarah. La siguiente relación de Henry fue también por Internet, con una chica de Melbourne, Australia, y esa experiencia amplió su perspectiva sobre el mundo, a costa de muchas horas sin dormir debido a la diferencia horaria. A sus 21 años, ha probado su dosis normal de aventuras amorosas, algunas en línea, pero la mayoría cara a cara (si bien muchas de éstas transcurrieron en parte por Internet, para soportar la separación durante las vacaciones de verano).

Llevamos más de una década leyendo la cobertura periodística de las relaciones en línea, en buena medida posterior al viaje que hicimos mi hijo y yo. A los periodistas les encanta hablar de las aberrantes cualidades del sexo virtual. Sin embargo, muchos de nosotros adoptamos Internet porque encaja en los espacios más personales y banales de nuestras vidas. Si nos centramos en los aspectos revolucionarios del cortejo en línea, quedamos cegados ante las continuidades en los rituales de cortejo a través de las generaciones y de los medios de comunicación. De hecho, el poder de los artefactos físicos (la huella de los labios sobre el papel, los pétalos marchitos de una rosa), de las fotografías y de la voz al teléfono se torna más intenso en el contexto de estas nuevas relaciones. Además, al centrarnos en los aspectos en línea de estas relaciones, quedamos cegados ante la agilidad con la que se manejan por los medios los adolescentes. Su vida cotidiana requiere decisiones constantes sobre lo que decir por teléfono, lo

que escribir a mano, lo que comunicar en salas de chat y lo que enviar por correo electrónico. Hacen juegos malabares con múltiples identidades: los personajes de ficción de la lucha electrónica, los ideales forjados del amor romántico y la realidad de los cuerpos y las emociones reales.

9. ¡Todos a los blogs!

Desde enero de 2001, vengo escribiendo una columna mensual, «Digital Renaissance» para la edición inicialmente impresa y luego en línea de Technology Review. *Las columnas son breves y de actualidad, y responden a una serie de temas en la intersección entre tecnología y cultura. El núcleo de los lectores de estas columnas tiene alguna afiliación con el MIT o posee un gran interés en la ciencia y la tecnología. He utilizado cada vez más esta columna para ensayar argumentos que se incorporan posteriormente a mi producción académica. A lo largo del libro he incluido una selección de mis columnas favoritas. Otras muchas las reelaboré e incorporé a* Convergence Culture.

«Todos a los blogs», dije, y, como era de esperar, la comunidad de blogueros siguió esa instrucción. Sencillamente no estaba preparado para las consecuencias. Lo que luego ocurrió ilustra la brecha que aún persiste entre el periodismo tradicional y el blogging. *Como alguien que escribe periodísticamente, a menudo no tengo ni voz ni voto sobre los títulos y subtítulos asignados a mis escritos, ni los veo hasta que mi artículo está colgado (al menos así fue en el caso de esta columna). En este caso, el editor hizo una desafortunada analogía entre los blogueros que*

sobreviven a la bomba del punto-com y las cucarachas que sobreviven a un holocausto nuclear. La comunidad de blogueros protestó con razón por la comparación con las cucarachas y no fue más allá de esa línea inicial para darse cuenta de que ésa no era la perspectiva adoptada por aquel ensayo. Al tener noticia de sus quejas, le pedí inmediatamente al editor que modificara el texto, al menos en la edición en línea, pues no quería que mi nombre apareciera ligado a esa calumnia. Pero, cuando lo cambiaron, varios blogueros escribieron enojados que les tomaba por tontos: cuando la gente seguía los enlaces hasta el artículo, éste ya no contenía las palabras ofensivas.

Escribí «¡Todos a los blogs!» justo antes de que el blogging *captara la atención nacional, antes de que los blogueros derrocaran a Trent Lott, antes de que recaudaran dinero para enviar a sus propios reporteros a Bagdad, y antes de que se arremetieran contra* 60 Minutes *por su fraudulenta cobertura del servicio de la Guardia Nacional de George W. Bush. Hoy en día, la tesis de que los blogueros pueden ser importantes intermediarios populares se antoja casi indiscutible, mientras que cuando escribí esto, muchos hallaron mis afirmaciones inverosímiles o exageradas. Cualquier escepticismo debe interpretarse aquí como el resultado de tener que contemporizar con mi editor, quien pensaba que el público no se creería en realidad que los blogueros representaban una fuerza emergente en la cultura mediática estadounidense, lo cual me valió una vez más los reproches de los blogueros por no creer verdaderamente en su causa.*

El artículo original, «Blog This!», apareció por primera vez en Technology Review *en febrero de 2002.*

Hace unos meses asistí a la conferencia Carden PopTech, y el tipo que estaba sentado a mi lado no cesaba de escribir en su portátil inalámbrico, tomando notas de los oradores, hallando enlaces relevantes y pulsando luego la tecla de enviar, es decir, actualizaba al instante su sitio en la red. En cuanto lo hacía, recibía respuestas de lectores de todo el país. Era un bloguero.

Los blogueros están convirtiendo en un deporte de alto riesgo la caza y recolección, el muestreo y la crítica que el resto de nosotros hacemos en línea. Si nuestra navegación por la red es como el *surf*, estos tipos hacen

snowboard. Los blogueros son los milicianos dispuestos a la intervención inmediata en la revolución digital.

«Blog» es una abreviatura de «Web log» («cuaderno de bitácora en la red»). Hace varios años, algunos internautas empedernidos comenzaron a crear cuadernos de bitácora (*logs*), compendios de informaciones curiosas y enlaces interesantes que encontraban en sus viajes por el ciberespacio. El perfeccionamiento de las herramientas de diseño de la red ha hecho más fácil para los principiantes la creación de sus propios blogs y su actualización con la frecuencia deseada, incluso cada cinco minutos, como hacía aquel tipo. Los blogs son, pues, más dinámicos que las páginas de inicio a la antigua usanza, más permanentes que los mensajes enviados a una lista de discusión. Son más privados y personales que el periodismo tradicional pero más públicos que los diarios.

Blogger.com, uno de los sitios web en el corazón de este fenómeno, cuenta hoy con más de 375.000 usuarios registrados, a los que cada día se suman 1.300. El espectro de usuarios es muy vasto: desde las iglesias que han encontrado en los blogs una herramienta eficaz para atender las necesidades espirituales de sus congregaciones, hasta los activistas que ven en los blogs un medio de fomentar la conciencia política, pasando por los fans que emplean los blogs para interaccionar con otros entusiastas. Lo más frecuente es que los blogueros cuenten experiencias cotidianas, señalen historias interesantes de las publicaciones en línea e intercambien consejos sobre problemas familiares. Sus sitios tienen nombres pintorescos como *Objectionable Content* (Contenidos censurables), *Adventures of the Accordion Guy in the 21st Century* (Aventuras del chico del acordeón en el siglo XXI) o *Eurotrash* (Eurobasura), que podrían hacernos pensar que se trata solamente de un puñado de adolescentes obsesos con demasiado tiempo y ancho de banda.

Pero aquí se está cociendo algo más importante. En un momento en que han fracasado muchos punto-com, los blogs van en aumento. Estamos en un período de calma entre oleadas de comercialización en los medios digitales, y los blogueros aprovechan la ocasión, aumentando potencialmente la diversidad cultural y reduciendo las barreras a la participación cultural.

¿Qué será de la democracia en el actual entorno mediático, donde el poder está concentrado en las manos de unas cuantas editoriales y cadenas? El estudioso de los medios de comunicación Robert McChesney

advierte que se restringirá el espectro de voces en los debates políticos. A Cass Sunstein, de la Facultad de Derecho de la Universidad de Chicago, le preocupa que la fragmentación de la red tienda a mermar los valores compartidos y la cultura común que la democracia requiere. Como consumidores, experimentamos estas tensiones duales: encendemos el televisor y todos los canales parecen tener los mismos programas; nos conectamos a la red y es imposible distinguir el material bueno del ruido. Los blogueros responden a ambos extremos, expandiendo la gama de perspectivas y, si son astutos, creando orden a partir del caos informativo.

A riesgo de egotismo por mi parte, imaginemos lo que ocurre cuando los blogueros se topan con la versión en línea de «Digital Renaissance». Algunos pueden enviar vínculos a la columna llamándome asno pretencioso. Otros, si tengo suerte, pueden considerar interesantes algunas de mis ideas. Mis argumentos en pro de los medios populares pueden ser adoptados tanto por los conservadores como por los progresistas, pero formulados de distinta manera en función de las perspectivas ideológicas de los blogueros. Una vez aparecida esta columna, termina mi control como autor y comienza el suyo. Conforme cambian de contexto esas palabras, asumen nuevas asociaciones y afrontan desafíos directos, pero logran asimismo una mayor difusión.

En última instancia, nuestro futuro mediático podría depender del tipo de inestable tregua negociada entre los medios comerciales y estos intermediarios populares. Imaginemos un mundo donde existen dos clases de poder mediático: uno procede de la concentración mediática, donde cualquier mensaje logra autoridad por el mero hecho de ser televisado; el otro proviene de los intermediarios populares, donde un mensaje consigue visibilidad sólo si una red difusa de públicos diversos lo considera relevante. La radio y la televisión introducirán los temas en la agenda nacional y definirán los valores fundamentales; los blogueros reformularán estos temas para diferentes públicos y garantizarán que todo el mundo tenga oportunidad de ser oído.

Puede parecer extraño imaginar la comunidad de blogueros como una fuerza que condicionará el entorno informativo casi tan poderosamente como los medios corporativos. Los libros de historia nos hablan de la invención del telégrafo por Samuel Morse, pero no de los miles de operadores que configuraban la circulación de los mensajes; nos hablan de *El sentido común*, de Thomas Paine, pero menos de los «comités de corres-

pondencia» mediante los cuales los ciudadanos copiaban y redistribuían cartas por las colonias; nos hablan de la publicación del éxito de ventas abolicionista *La cabaña del tío Tom*, de Harriet Beecher Stowe, pero no de los adolescentes que utilizaban imprentas de juguete para publicar boletines de difusión nacional que debatían los pros y contras de la esclavitud. En la práctica, la evolución de la mayoría de los medios de comunicación se ha visto influenciada por las interacciones entre la distribución del poder en los medios participativos populares y la concentración del poder de los medios corporativos y gubernamentales.

Como la revolución digital entra en una nueva fase, basada en la disminución de las expectativas y de la inversión corporativa, los intermediarios populares pueden tener un momento para redefinir la percepción pública de los nuevos medios y para expandir su influencia.

Así que todos a los blogs, por favor.

10. Una red de seguridad

Escribí «Una red de seguridad» aproximadamente un mes después del 11 de septiembre, y debería leerse junto con Re:Constructions, *la página web creada por los miembros de la comunidad de estudios mediáticos comparados del MIT el fin de semana siguiente al desastre. Para una discusión de la creación de este sitio web, véase «Applied Humanism: The Re:Constructions Project»,* Cinema Journal, *primavera de 2004.*

El ensayo original, «A Safety Net», apareció por primera vez en Technology Review *en diciembre de 2001.*

1972. El mismo año de la crisis de los misiles de Cuba, las Fuerzas Aéreas de Estados Unidos pusieron en marcha una investigación conjunta con la Rand Corporation, destinada a crear un sistema fiable de comunicación en el caso de un ataque enemigo a Estados Unidos. Basándose en las investigaciones realizadas en el MIT y en otros lugares, el ingeniero de la Rand Paul Baran propuso una red de conmutación de paquetes que posibilitaría el rápido redireccionamiento de datos a través de un sistema de comunicaciones descentralizado. Las instrucciones de Baran eran asegu-

rar «las comunicaciones mínimas esenciales», garantizado así la capacidad de «contraataque». Baran propuso un sistema aún más sólido que permitiese el contacto entre un centenar de ordenadores en red. La propuesta de Baran marcó un hito en la prehistoria de Internet.

11 de septiembre de 2001. Los ataques al World Trade Center y al Pentágono desataron la primera «guerra» estadounidense de la era digital, la primera crisis militar durante la cual un sector significativo del público estadounidense tuvo acceso a la red. Cabe preguntarse entonces por el funcionamiento de Internet como una red de comunicaciones de emergencia. En los años transcurridos desde la propuesta de Baran, la red ha crecido más de lo que los investigadores de Rand hubieran podido imaginar, convirtiéndose en un vasto entramado que conecta la población civil más que un modesto sistema que garantiza el flujo de datos entre los búnkeres. En todo caso, la «guerra» significa asimismo en la actualidad algo sustancialmente diferente: el paso de las pesadillas del ataque nuclear a la realidad de las acciones terroristas. Y las comunicaciones que se han revelado más esenciales tras esas acciones no son las dirigidas a la coordinación de un súbito ataque militar, sino más bien las que expresan la pérdida y el temor de la población civil.

Desde una perspectiva puramente técnica, el sistema funcionó mejor de lo que hubiera cabido prever. Aunque el World Trade Center albergaba un importante sistema de transmisión de telefonía móvil, y su destrucción dejó por tanto sin telecomunicaciones a muchos neoyorquinos, no se produjo ninguna perturbación nacional significativa de las redes informáticas. En la hora siguiente a los ataques, muchos sitios web de noticias nacionales se vieron inundados por un súbito aumento del tráfico. Pero, en pocas horas, habían desvelado sus portadas y expandido el número de sitios espejos. Y la red nunca falló. Desde el World Trade Center se enviaron innumerables correos electrónicos, en muchos casos mensajes de despedida, cuando las víctimas del ataque eran incapaces de contactar con sus seres queridos por teléfono, y muchos más fueron los enviados por gente de todo el país que buscaba algún tipo de información sobre sus amigos o familiares que no aparecían tras el derrumbe de los edificios.

Los estadounidenses volvieron a las cadenas de televisión en los días que siguieron a la tragedia, tranquilizados por las voces familiares de los presentadores de los informativos, abrumados por las imágenes repetidas del avión impactando contra la segunda torre, envueltos en expresiones de

nacionalismo. Las cadenas ofrecieron una cobertura ininterrumpida sin cortes publicitarios durante más de noventa horas, el bloque más largo de cobertura informativa de la historia de la televisión estadounidense, y se alcanzó un récord en el índice de audiencia. Sin embargo, la red cubrió necesidades personales que esos canales informativos más públicos no podían satisfacer.

En años recientes, algunos han manifestado sus dudas de que las comunidades en línea sean auténticas comunidades con corazones y almas. Seguramente no habrían esperado el enorme caudal de dolor y de afecto que fluyó por Internet en los días siguientes al 11 de septiembre. Mis colegas describen cómo sus amigos y familiares empezaron a difundir poesías como parte del proceso de sobrellevar sus sentimientos de impotencia y ansiedad. Los grupos de internautas tendieron la mano a sus miembros en Nueva York y Washington, D. C., o se descubrieron afrontando sentimientos de enorme pérdida por la muerte de personas a las que sólo habían conocido en línea, sin verse jamás las caras. Las listas de discusión de fans se organizaron para donar sangre o apoyar de otro modo en las tareas de socorro. En mi caso, el correo electrónico que remití a mis padres se reenvió a miembros más distantes de la familia o a personas de su comunidad eclesiástica.

Y, de esta guisa, los mensajes, tanto profundos como triviales, circularon de un enclave a otro. Los intelectuales enviaron análisis; las iglesias, oraciones; los militantes, mensajes de odio; los pacifistas, llamadas a la paz; y las empresas, correo basura. Netscape demostró la trivialidad de la interactividad comercial, reducida a pulsar una opción del menú, al pedir a los encuestados que decidiesen si se sentían tristes, conmocionados o enojados por lo ocurrido. Puede que jamás sepamos cuánta gente recibió las perspicaces palabras del autor afgano-estadounidense Tamim Ansary, quien nos advirtió que no podíamos bombardear su tierra natal hasta devolverla a la Edad de Piedra, pues tras décadas de ocupación ya estaba allí, o la parodia de bastante mal gusto de Osama bin Laden basada en el cuento infantil del doctor Seuss *How the Grinch Stole Christmas*. Pese a la aparente exhaustividad de los informativos televisivos, muchos usaron la red para leer la cobertura extranjera y adquirir así una mejor perspectiva sobre la posición de Estados Unidos en el mundo. Muchos difundieron peticiones o palabras de protesta, o llamadas a las armas, retornando a un ideal de participación democrática popular que contrasta fuertemente con las ideas acer-

ca de la autoridad militar y la toma de decisiones de la élite que configuraban las investigaciones iniciales de la Rand Corporation.

Se trataba de un nuevo tipo de crisis nacional que exigía un nuevo sistema de comunicaciones de emergencia. Lo que los estadounidenses necesitaban era una red de seguridad, no una autopista de la información. Creo que descubrieron que ya existía.

Tercera parte

Más allá de Columbine

11. El profesor Jenkins va a Washington*

En su libro Anxious Intellects: Academic Professionals, Public Intellectuals, and Enlightenment Values, *John Michael sostiene que los intelectuales públicos construyen en realidad los públicos a los que se dirigen, viéndolos a menudo como encarnaciones de sus fantasías personales y profesionales.*[1] *Le he dado muchas vueltas a su argumento y he llegado a la conclusión de que lo contrario es igualmente cierto: los públicos construyen a los intelectuales a su imagen y semejanza para servir a sus necesidades. Los estudiosos que ejercen mayor impacto en la esfera pública son los que se prestan a diversas apropiaciones.*

«El profesor Jenkins va a Washington» nació como un correo electrónico que escribí para mis amigos y colegas más próximos, en el que describí mi experiencia cuando me llamaron para testificar ante el Comité de Comercio del Senado de Estados Unidos acerca de la juventud y la violencia de los medios de comunicación. Al final del correo electrónico, incluí en el último momento la sugerencia de que se sintiesen libres para

* El título de este capítulo evoca la película de Frank Capra *Mr. Smith goes to Washington*, conocida en España como *Caballero sin espada*. (*N. del t.*)

pasárselo a quienquiera que pudiera estar interesado. En cuanto pulsé la tecla de enviar, empezaron a entrar las respuestas, enviadas por centenares de personas de todo el país, la mayoría de ellas a varios grados de distancia de cualquiera de mis conocidos. Una nueva oleada llegó cuando el mensaje entró en otra lista de distribución. Me escribieron rabinos ortodoxos y paganos, miembros de la Asociación Nacional del Rifle y prisioneros de Angola, escritores de ciencia ficción, estrellas de rock y académicos. Al día siguiente llegaban mensajes de todo el mundo y ciertas publicaciones de gran difusión se hicieron eco de la historia. El enrutamiento del mensaje trascendió las tradicionales fronteras ideológicas y geográficas, llegando hasta personas cuyo acuerdo se limitaba prácticamente a la idea de que la respuesta del Congreso a la cultura popular era poco acertada. Yo pulsé la tecla de enviar una sola vez, pero muchos aliados previamente desconocidos se encargaron de garantizar la difusión de mi correo electrónico, al igual que muchos otros pulsaron la tecla de borrar o tomaron la decisión consciente de no reenviarlo.

Durante el proceso se apropiaron de mi identidad. Aunque el título del ensayo pretendía ser un chiste para iniciados, el «profesor Jenkins» empezó a adquirir proporciones míticas. Un compositor tecno poco conocido tomó muestras de mi declaración del canal televisivo C-Span y la convirtió en una canción llamada «Goth Control», transformando, mediante sus mezclas y reverberaciones, lo que yo describí como un discurso inseguro y vacilante en otro que parecía mucho más rotundo. La Unión Americana de Libertades Civiles utilizó varias citas del discurso en su calendario de mesa. Brad King y John Borland dedican a mi declaración la mejor parte de un capítulo de su historia de la cultura de los videojuegos, en el que ofrecen esta descripción tan poco halagadora: «Al vislumbrarle en la distancia en el campus del Instituto de Tecnología de Massachusetts en Boston, Jenkins podría confundirse con un jugador "abuelo". Tiene algo de entradas y le sobra panza bajo los tirantes. Arrastra ligeramente los pies al caminar y tiene la suave voz y el dulce amaneramiento de un terapeuta».[2] Otra noticia me describía hace poco como «posiblemente el más prominente estudioso del país dedicado a examinar los pasatiempos, considerado con frecuencia profundamente frívolo».[3] Un colaborador del fanzine virtual de moda Penny Arcade *describía al profesor Jenkins como «la última línea defensiva contra las hordas de grupos de padres irracionales y viscerales y de fanáticos detractores del juego».[4]*

Sinceramente, no sé quién es este personaje llamado «profesor Jenkins», ni siquiera se parece demasiado a mí, pero lo interpreto en televisión y la gente le escucha cuando habla. He llegado a aceptar esta mitología al servicio de determinados intereses políticos.

Esta versión de «Professor Jenkins Goes to Washington» apareció en Harper's *en julio de 1999. Una versión íntegra de mi testimonio en las Actas del Congreso puede hallarse en <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/jenkins_ct.html>. Utilicé la visibilidad creada por este discurso para iniciar un diálogo con los profesores y educadores sobre la respuesta de nuestros colegios tras el tiroteo de la escuela Columbine en Littleton, Colorado. Los frutos de aquel diálogo se plasman en trabajos como «The Politics and Pleasures of Popular Culture: A Study Guide», escrito con Cynthia Jenkins, que apareció en* Telemedium, *primavera de 2003; «Lessons from Littleton: What Congreso Doesn't Want to Hear about Youth and Media»,* Independent Schools, *invierno de 2000; y «The Uses and Abuses of Popular Culture: Raising Children in the Digital Age»,* The College Board Review, *enero de 2000. Más recientemente, escribí un prefacio para el libro de Geraldine Bloustein* Girl Making *(Bergham Books, 2004) donde describía mis experiencias de ir a las escuelas después de Columbine y hablar con los alumnos sobre sus percepciones del incidente.*

Ésta es la historia de cómo un amable profesor del MIT acabó siendo llamado a testificar ante el Congreso sobre «la venta de la violencia a nuestros hijos» y en qué consiste eso de prestar declaración.

¿Por dónde empezar? A lo largo de estos últimos meses, desde que apareció mi libro *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, me han estado llamando para hablar de la violencia en los videojuegos. En realidad no es un tema central del libro. Intentábamos comenzar una conversación sobre género, sobre la apertura del mercado de los videojuegos a las chicas, sobre el puesto de los videojuegos en la «cultura de los chicos», y ese tipo de cosas. Pero a los medios de comunicación sólo les interesa la violencia en los videojuegos. He aquí uno de los sectores económicamente más relevantes de la industria del entretenimiento, la auténtica cabeza de playa en nuestros esfuerzos por crear nuevas formas de narración interactiva como parte de la cultura popular, más que vanguardista, pero los medios sólo quieren hablar de violencia.

Estas historias siguen siempre el mismo patrón. Hablo con un reportero inteligente que da todas las muestras de entender los temas. Entonces se publica la historia, con una larga sección donde se comenta este o aquel eslabón de una cadena aparentemente infinita de críticos adversarios de la cultura popular, y luego se añaden unos breves comentarios míos que rebaten lo dicho. Unas cuantas veces me prestaron más atención, pero nunca preferente. Pero en esta ocasión recibí una o dos llamadas semanales durante todo el trimestre de otoño y buena parte del de primavera.

Luego, con el tiroteo de Littleton, aumentaron espectacularmente. De repente nos hallamos en plena caza de brujas nacional para determinar a qué forma de cultura popular debemos culpar de los asesinatos masivos, y los videojuegos parecen figurar entre los mejores candidatos. Así pues, recibo una llamada tras otra de *Los Angeles Times*, el *New York Times*, el *Christian Science Monitor*, el *Village Voice*, *Time*, etc. Descubro que, en un artículo del *Wall Street Journal*, me acusan de ser un liberal atolondrado que atribuye la violencia a «problemas sociales» en lugar de a las imágenes mediáticas.

Y entonces me llamaron del Senado de Estados Unidos para ver si estaría dispuesto a volar a Washington pocos días después para testificar ante el Comité de Comercio del Senado. Hice unas preguntas básicas, y cada una de las respuestas me aterrorizaba más. Resulta que las personas que testificaban eran todas detractoras de la cultura popular, desde Joseph Lieberman hasta William Bennett, pasando por los voceros de la industria. Yo sería el único estudioso de los medios no procedente de la tradición de los «efectos mediáticos», y el único que no presentaba la cultura popular como un «problema social». Mi primer pensamiento fue que aquello era un auténtico montaje, que no tenía oportunidad de ser escuchado, que nadie simpatizaría con lo que yo tenía que decir, y poco a poco me fui convenciendo de que éstas no eran razones para evitar hablar, sino que debía acudir. Me parecía importante decir lo que pensaba sobre estas cuestiones.

Una escena retrospectiva: cuando estaba en el instituto, llevaba una gabardina (*beige*, no negra). En primaria llevaba una capa negra de vampiro y un medallón alrededor del cuello. Un día, me agarraron unos patanes que iban a mi colegio y me pasé mucho tiempo curando las heridas, tanto emocionales como físicas, de un entorno esencialmente homófobo. Por entonces me fascinaban las películas de Frank Capra, sobre todo *Mr. Smith Goes to Washington*, y películas como *1776*, que trataban de

gente que se arriesgaba por sus creencias. En el instituto tenía una profesora increíble, Betty Leslein, que nos enseñaba cosas sobre nuestro gobierno trayéndonos autoridades gubernamentales para que les preguntásemos (entre ellos Max Cleland, a la sazón miembro del cuerpo legislativo estatal y actualmente miembro del Comité de Comercio) y mandándonos a las sesiones gubernamentales a observar. Yo era el editor del periódico escolar y tuve que luchar contra la censura. Me prometí a mí mismo que, cuando fuera adulto, haría lo posible para hablar sobre los problemas de libertad de expresión que experimentan nuestras escuelas. De repente se presentaba una oportunidad.

También había estado leyendo la asombrosa cobertura en la red, a cargo de Jon Katz, de las enérgicas medidas contra la libertad de expresión que se habían aplicado en las escuelas de todo el país después del tiroteo. Chicos góticos acosados por llevar símbolos subculturales y presionados para someterse a terapia. Chicos expulsados temporalmente por defender ideas equivocadas en sus ensayos o por plantearlas en las discusiones de clase. Chicos desconectados de la red por sus padres. Y yo quería hacer algo para denunciar lo que estaba pasando.

Así pues, no me costó mucho aceptar.

Al día siguiente dirigía una importante conferencia, así que sólo dispondría de un día para preparar mi declaración escrita para el Senado. No pude aprovechar gran cosa de mis trabajos. Organicé lo que tenía. Escudriñé la red. Pedí a algunos amigos góticos que me dijeran lo que creían que debía contar al Congreso sobre su comunidad, y varios de ellos estuvieron enviándome información hasta bien entrada la noche. Y pasé la noche en vela preparando ese maldito escrito que resultó realmente largo, pues no tenía tiempo de escribir con concisión. Luego trabajé con mi colega Shari Goldin, quien me ayudó a corregirlo, editarlo, revisarlo y enviarlo al Congreso. Y a hacer los preparativos para un viaje de última hora.

Cuando llegué allí, la situación era todavía peor de lo que había imaginado. La cámara del Senado estaba decorada con enormes pósteres con anuncios de algunos de los videojuegos más violentos del mercado. Muchos de los eslóganes publicitarios son hiperbólicos (y se parodian a sí mismos), pero ese matiz les pasaba desapercibido a los senadores, que los leían con toda la seriedad del mundo y en su absoluta literalidad. La mayoría de los declarantes eran testigos profesionales que ya habían hecho este tipo de cosas muchas veces. Tenían su personal. Tenían su atrezo. Tenían ví-

deos editados profesionalmente. Se tenían unos a otros para el apoyo moral. Yo tenía a mi mujer y a mi hijo al fondo de la sala. Reparten comunicados de prensa, conciertan entrevistas, les localizan los principales medios de comunicación, y nadie habla conmigo. Intento presentarme a los otros testigos. David Grossman, el psicólogo militar que piensa que los videojuegos están adiestrando a nuestros niños para ser asesinos, no estrecha mi mano cuando se la tiendo. Trato de guardar las distancias con los tipos de la industria mediática, pues no quiero que me consideren un apologista de la industria, aunque, tal como estaba montado el tinglado, eran mis principales aliados en la sala. Las cosas están dispuestas de manera que puedes ser un detractor de la cultura popular o un partidario de la industria, y la idea de que como ciudadanos podamos implicarnos legítimamente en la cultura que consumimos desbordaba la comprensión de cualquiera.

La vista da comienzo y los senadores hablan uno por uno. Prácticamente no hay diferencias al respecto entre republicanos y demócratas. Todos coinciden en la necesidad de distanciarse de la cultura popular. Todos convienen en la necesidad de hacer propuestas «razonables» que avancen cautelosamente hacia la censura, pero sin cruzar jamás del todo los límites constitucionales. Pronunciarse en contra de la posición dominante en la sala es un suicidio político.

Uno a uno, van hablando. Hatch, Lieberman, Bennett, el arzobispo de Littleton... Bennett empieza a mostrar fragmentos de vídeos que, sacados de contexto, parecen especialmente horrorosos. La secuencia de fantasía de *Diario de un rebelde* reducida a veinte segundos en los que Leonardo DiCaprio acribilla a balazos a unos chicos. La secuencia inicial de *Scream* reducida a sus elementos más viscerales. Las mujeres del público gritan aterrorizadas. Los senadores se cubren la cara con un horror fingido. Bennett empieza con su cantinela de «seguramente podemos estar de acuerdo en ciertas distinciones significativas al respecto, entre *Casino* y *Salvar al soldado Ryan*, entre *Diario de un rebelde* y *Peligro inminente...*». Me deja asombrado lo disparatado de esta afirmación, basada en una pura distinción ideológica que no tiene ni credibilidad estética ni relación alguna con el debate sobre los efectos de los medios de comunicación. *Diario de un rebelde* es una película importante; *Peligro inminente* es una película derechista sin ningún valor. ¿Scorsese es malo pero Spielberg es bueno?

Entretanto, los senadores hacen chistes homófobos sobre si Marilyn Manson es «él o ella», que yo creía superados desde la década de 1960.

Me parecen precisamente la clase de comentarios intolerantes y sarcásticos que estos chicos deben haber padecido en el colegio por vestir de manera diferente o por actuar de forma extraña en comparación con sus más conformistas compañeros de clase.

Llegados a este punto, los reporteros tienen que enviar sus crónicas si quieren entrar en la edición de la tarde, así que se dirigen a la puerta. Es el turno de la cámara de C-Span y de unos cuantos reporteros de la prensa especializada en la industria de los juegos.

Y entonces me llaman al estrado. La silla es algo de lo que nadie habla. Es una silla realmente baja y mullida, de modo que te sientas en ella y tu trasero se hunde, y de repente la superficie de la mesa te llega por el pecho. Es como las sillas en las que hacen sentarse a los padres cuando van a hablar con los maestros de la escuela primaria. Los senadores, por su parte, ocupan asientos altos y te escudriñan desde arriba. Toda la dinámica del poder resulta aterradora.

Grossman comienza a atacarme personalmente, afirmando que un profesor de «periodismo» y «crítico de cine» no tiene conocimiento de los problemas sociales. Me cuesta un poco entender unos ataques tan absolutamente fuera de lugar. Ni soy profesor de periodismo si soy crítico de cine. Soy un estudioso de los medios de comunicación que lleva más de quince años analizando y escribiendo sobre la cultura popular, y sí que creo saber algo sobre cómo funciona la cultura, cómo se consumen los medios de comunicación, cuál es el origen del pánico a los medios, qué relación guardan los símbolos con los acontecimientos del mundo real, cómo opera la violencia en las historias, etc. Y de eso estaba hablando.

Lo estoy haciendo bien. Estoy sorprendentemente tranquilo mientras hablan los demás, y entonces el senador Brownback pronuncia mi nombre y me embarga el terror. Jamás he sentido tanto miedo. Intento hablar y apenas me salen las palabras. Tengo la garganta seca. Al ir a coger un vaso de agua, me tiemblan tanto las manos que derramo el agua por la preciosa mesa. Intento leer y veo borrosas las palabras. La mayoría están escritas a mano, pues seguí revisando y corrigiendo hasta el último momento. Y de repente no puedo leer lo que he escrito. Estoy empapado de un sudor frío. Tengo visiones del león cobarde que corre por las salas del castillo de Oz huyendo de la enorme cabeza resplandeciente del Mago. Pero no hay vuelta atrás, así que hablo y mis palabras cobran fuerza paulatinamente, recupero la voz y debato con el Congreso sobre lo que intentan hacer con

nuestra cultura. Me enfrento a Bennett por su uso distorsionado del fragmento de la secuencia de *Diario de un rebelde*, explicando que no mencionó que se trataba de una película sobre un poeta, alguien que se debate entre los deseos oscuros y la creatividad, y que la escena era una fantasía que pretendía expresar la furia que sienten muchos alumnos de nuestras escuelas, y no algo que hace el personaje, y menos aún algo recomendado por la película. Hablé de cómo aquella vista surgía del miedo que tienen los adultos de sus propios hijos, y especialmente de su temor a los medios digitales y al cambio tecnológico. Hablé del hecho de que la cultura juvenil se estaba haciendo más visible, pero sus temas y valores nucleares se habían mantenido constantes. Hablé del reduccionismo del paradigma de los efectos de los medios de comunicación como modo de comprender las relaciones de los consumidores con la cultura popular. Ataqué algo de la retórica extrema dirigida contra los góticos, especialmente un comentario de *Time* de un escritorzuelo republicano que decía que necesitamos «control de góticos», no «control de armas». Hablé de lo que había estado contando Jon Katz sobre la ofensiva contra la cultura juvenil en las escuelas de todo el país, y concluí con un comentario improvisado: «Escuchen a sus hijos, no les tengan miedo». Luego esperé.

El senador Brownback decidió enfrentarse a mí a propósito de los góticos, pues uno de sus empleados había descubierto un comentario sorprendentemente banal de un anuncio de un club nocturno gótico que incitaba a la gente a «explorar el lado oscuro». Yo le expliqué lo que sabía sobre los góticos, sus raíces románticas y esteticistas, su no violencia, su compromiso con la aceptación, su fuerte sentido de comunidad, su expresión de la alienación. Hablé de que los símbolos podían utilizarse para expresar muchas cosas, y de que necesitábamos entender lo que esos símbolos significaban para aquellos chicos. Hablé de *Patience*, de Gilbert y Sullivan, como una obra interesante en relación con nuestro debate, pues parodiaba a los góticos originales, los esteticistas, por su negro atuendo y su afligida actitud, y decía que en realidad eran personas sanas y equilibradas, pero disfrutaban haciéndose pasar por oscuros y conmovedores. El senador intentó repetir su pregunta como si no pudiera creer que yo no estuviera horrorizado por el concepto mismo de entregarse al «lado oscuro». Luego se dio por vencido y me hizo bajar del estrado.

La prensa se aglomeraba en torno a los detractores de la violencia, pero no parecía querer hablar conmigo. Yo sólo quería salir de ahí. Tuve

la impresión de que nadie había oído lo que tenía que decir y que había sido un mal mensajero porque no había hecho sino balbucear. Pero varias personas me pararon en el vestíbulo para darme las gracias. Y recibí docenas de correos electrónicos de personas que me habían visto en C-Span, me habían oído en la radio, habían visto la transcripción en la red o habían oído hablar de ello a sus amigos. Y cada vez veo con mejores ojos lo que ocurrió. Hablé sobre algo que me importaba en la sede del poder nacional y ahí fuera había gente que había escuchado mi mensaje, no todos ellos desde luego, pero suficientes.

Creo que la lucha no ha terminado, o al menos eso espero. Habrá más oportunidades de hablar, pero sentí que había logrado una victoria por el mero hecho de estar allí y hablar. Alguien me escribió que había sido muy impactante contar con una voz racional en medio de un grupo totalmente parcial de extremistas. A la gente le parecía una especie de caza de brujas. Me gustaría creer que así era.

Lo más importante es que consta en acta mi declaración, que dice más de lo que fui capaz de decir en cinco minutos, y está disponible en Internet.

Lo que sigue es el texto de mis comentarios orales, que difieren bastante de la declaración escrita, pues todavía seguí investigando y escribiendo en el avión:

Soy Henry Jenkins, director del programa de estudios mediáticos comparados del MIT. He publicado seis libros y más de cincuenta ensayos sobre diversos aspectos de la cultura popular. Mis libros más recientes, *The Children's Culture Reader* y *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, abordan explícitamente las cuestiones planteadas en este comité. También soy padre de un alumno de secundaria y el profesor encargado de una residencia del MIT que alberga a 150 estudiantes. Llevo toda la vida hablando con los chicos sobre su cultura y hoy he venido aquí a compartir con ustedes algo de lo que he aprendido.

La masacre de Littleton, Colorado, ha provocado un examen de conciencia nacional. Todos queremos respuestas. Pero sólo hallaremos respuestas válidas si hacemos las preguntas adecuadas. El quid de la cuestión no es qué están haciendo los medios de comunicación a nuestros hijos, sino más bien qué están haciendo nuestros hijos con los medios de comunicación. Muchos estudiosos estadounidenses e internacionales han puesto en tela de juicio el vocabulario de los «efectos de los medios», que do-

mina desde hace tiempo estas vistas, por tratarse de una representación inadecuada y simplista del consumo mediático y la cultura popular. La investigación de los efectos mediáticos suele vaciar de significado las imágenes mediáticas, despojarlas de sus contextos y negar a sus consumidores toda capacidad de acción sobre su uso.

William Bennett acaba de preguntarnos si podemos establecer distinciones significativas entre diferentes clases de entretenimiento violento. A mi juicio, las distinciones significativas nos exigen que observemos las imágenes en su contexto, no viendo fragmentos aislados de veinte segundos. A juzgar por lo que Bennett acaba de mostrarles, ustedes no tendrían ni idea de que *Diario de un rebelde* es una película sobre un poeta, que es una obra autobiográfica sobre un hombre que se debate entre los impulsos oscuros y los deseos creativos, que el libro en el que se basa se enseña en los institutos en las clases de literatura, y que la escena que hemos visto es una fantasía que expresa sus frustraciones acerca de la escuela, no algo con lo que esté de acuerdo ni algo que la película apruebe.

Lejos de ser víctimas de los videojuegos, Eric Harris y Dylan Klebold tenían una compleja relación con muchas formas de cultura popular. Consumían música, películas, cómics, videojuegos, programas de televisión. Todos nosotros somos nómadas que nos movemos por el paisaje mediático, improvisando una mitología personal de símbolos e historias tomados de muchos lugares diferentes. Nos apropiamos de esos materiales dotándolos de varios significados personales y subculturales. Harris y Klebold se sentían atraídos por las imágenes oscuras y brutales sobre las que proyectaron sus demonios personales, sus impulsos antisociales, su inadaptación, sus deseos de herir a quienes les habían herido.

Poco después de tener noticia del tiroteo, recibí un correo electrónico de una chica de 16 años que compartía conmigo su sitio web. Había escrito una enorme colección de poemas y relatos breves basados en personajes de la cultura popular, y había invitado a contribuir a otros muchos chicos de toda la nación. Aunque no se habían escrito para ninguna clase, estas historias habrían iluminado el espíritu de los profesores de escritura. Había penetrado en la cultura juvenil contemporánea, incluidos muchos de los mismos productos mediáticos que se han citado en el caso de Littleton, y encontró allí imágenes que destacaban el poder de la amistad, la importancia de la comunidad, el milagro del primer amor. Los medios masivos de comunicación no volvieron violentos ni destructivos a Harris y a Klebold,

ni hicieron creativa y sociable a esta chica, sino que proporcionaron a todos ellos las materias primas necesarias para construir sus fantasías.

Por supuesto, deberíamos preocuparnos por los contenidos de nuestra cultura, y todos aprendemos cosas de los medios de comunicación. Pero la cultura popular no es más que una influencia en la imaginación de nuestros hijos. La vida real supera una y otra vez las imágenes mediáticas. Podemos apagar un videojuego si es peligroso, perjudicial o desagradable. Pero a muchos adolescentes les pedimos que regresen día tras día a colegios donde sus compañeros los someten a burlas, insultos y a veces maltrato físico. Los administradores de los colegios tardan en responder a su aflicción, y por lo general ofrecen pocas estrategias para acabar con el maltrato. Como explicaba un adolescente de Littleton: «Cada vez que alguien les golpeaba contra una taquilla o les arrojaba una botella, volvían a casa de Eric y Dylan y tramaban algo más».

Necesitamos implicarnos en un debate racional sobre la naturaleza de la cultura que consumen los niños y chicos, pero no en el actual clima de pánico moral. Creo que este pánico moral se nutre de tres factores:

1. Nuestros temores a los adolescentes. La cultura popular se ha convertido en uno de los principales campos de batalla de los que se valen los adolescentes para reclamar autonomía respecto de sus padres. Los símbolos adolescentes, desde los trajes *zoot* de la década de 1940 hasta los amuletos góticos, definen las fronteras intergeneracionales. La naturaleza intencionadamente críptica de estos símbolos suele implicar que los adultos proyectemos sobre ellos nuestros peores temores, incluido nuestro miedo de que nuestros hijos se vayan alejando de nosotros. Pero eso no significa que estos símbolos encierren esos mismos significados para nuestros hijos. Por espeluznante que resulte su aspecto para algunos adultos, los góticos no son monstruos. Son una pacífica subcultura comprometida con la tolerancia de la diversidad, y su comunidad sirve de refugio a otros que han sido heridos. No obstante, resulta monstruosamente inapropiado que el estratega republicano Mike Murphy abogue por el «control de los góticos», en lugar del «control de las armas».

2. Los temores adultos a las nuevas tecnologías. *The Washington Post* informaba que el 82 % de los estadounidenses citan Internet como una causa potencial del tiroteo. Internet no es más responsable del tiroteo de Columbine de lo que lo es el teléfono por el secuestro de Lindbergh. Estas estadísticas sugieren la ansiedad de los adultos ante el ritmo del

cambio tecnológico en la actualidad. Muchos adultos ven los ordenadores como herramientas necesarias para el desarrollo educativo y profesional. Pero muchos perciben también el tiempo que sus hijos pasan conectados a la red como socialmente aislante. Sin embargo, para muchos «parias», Internet ofrece una red de apoyo alternativa, que les ayuda a encontrar a alguien ahí fuera, en algún lugar, que no les considere unos ineptos.

3. La creciente visibilidad de la cultura juvenil. Los chicos menores de 14 años constituyen hoy aproximadamente un 30 % de la población de Estados Unidos, un grupo demográfico mayor que el propio *baby boom*. Los adultos se sienten cada vez más distanciados de las formas dominantes de cultura popular, que hoy reflejan los valores de sus hijos más que los suyos propios. Pese a nuestra falta de familiaridad con esta nueva tecnología, las fantasías que configuran los videojuegos actuales no difieren profundamente de las que configuraban los juegos de patio de la generación anterior. Los niños siempre han disfrutado con las emociones fuertes, el riesgo y las peleas, pero estas actividades solían tener lugar en los descampados o en los patios traseros, fuera de la vista de los adultos. En un mundo donde los niños tienen menos acceso a zonas de juego, las madres estadounidenses se enfrentan hoy directamente a la ardua tarea de convertir en hombres a sus hijos en nuestra cultura, y están alarmadas por lo que están viendo. Pero el mero hecho de estarlo viendo significa que podemos hablar de ello y moldearlo de un modo que resultaba imposible cuando se ocultaba a la vista.

Tenemos miedo de nuestros hijos. Tenemos miedo de sus reacciones a los medios digitales. Y no podemos evitar ninguno de ambos temores. Estos factores pueden condicionar las políticas que surjan de este comité, pero, si lo hacen, nos conducirán por la senda equivocada. Prohibir las trincheras negras o suprimir los videojuegos violentos no nos lleva a ningún lado. Éstos son los símbolos del distanciamiento y la furia de los jóvenes, no las causas.

El periodista Jon Katz ha descrito una reacción enérgica contra la cultura popular en nuestros institutos. Las escuelas están negando el acceso de los alumnos a Internet. Los padres están apartando a sus hijos de los amigos en línea. Se está expulsando temporalmente a los alumnos por exhibir símbolos culturales o expresar opiniones controvertidas. Katz documenta las escalofriantes consecuencias de la ignorancia y el temor de los adultos respecto de la cultura de nuestros hijos. En lugar de enseñar a los

niños a ser más tolerantes, los profesores y administradores de los institutos enseñan a los alumnos que la diferencia es peligrosa, que debería castigarse la individualidad y que debería constreñirse la expresión de la propia personalidad. En este clima polarizado, a los jóvenes les resulta *imposible* explicarnos lo que significa para ellos su cultura popular. Estamos confinando esta cultura a la clandestinidad y, por ende, alejándola cada vez más de nuestra comprensión.

Insto a este comité a escuchar las voces de los jóvenes acerca de esta controversia y he presentado una selección de respuestas de jóvenes como parte de mi testimonio completo.

Escuchemos a nuestros hijos. No les temamos.

12. A continuación...
Emboscada en Donahue

La primera vez que apareció «El profesor Jenkins» fue por una especie de accidente, un correo electrónico que se desvió de su ruta y acabó en los documentos públicos. La segunda vez lo hice a propósito, adoptando su voz y su personaje para que mi mensaje llegara a un público más amplio. Salon *me pidió que escribiera sobre mis experiencias en el programa televisivo de entrevistas* Donahue. *La adopción de una versión algo más cómica de este personaje me ayudó a materializar los términos del debate para los lectores. No quería tomarme demasiado en serio en esta ocasión. Después de todo, ya había demostrado mis dificultades para expresarme bajo presión, y lo que estaba describiendo tenía más de unos cuantos ingredientes absurdos. Empezaba a pensar que podía hacer una segunda carrera como la versión intelectual del muñeco de placaje del fútbol americano, dejándome sacudir por diversas instituciones poderosas y escribiendo luego sobre la experiencia.*

Que conste que la idea de tener que defender Grand Theft Auto 3 *suscitaba en mí sentimientos profundamente contradictorios. Los jugadores acérrimos sostienen que la apertura narrativa y el entorno ricamente detallado de* Grand Theft Auto 3 *han fomentado el arte del diseño de video-*

juegos. Yo diría que los avances técnicos que representa GTA3 *mantienen abiertas enormes potencialidades para que los juegos se conviertan en un medio que promueva la reflexión seria sobre la elección y sus consecuencias, una cuestión a la que regreso en «La guerra entre efectos y significados» (incluido también en esta compilación).*

Dicho esto, el potencial innovador del juego no justifica sus peligrosas asunciones acerca de la raza y el género. En su declaración pública contra Grand Theft Auto 3, *la Organización Nacional de Mujeres pregunta: «Para algunos, el juego es una simple fantasía. Ahora bien, ¿cuántos jóvenes fantaseaban con ligarse a una prostituta y matarla a golpes antes de que un videojuego sugiriese la idea? [...] ¿Es ésta nuestra concepción actual de la "diversión"? ¿Es así como "jugamos"?».*[1] *Representantes de la comunidad haitiano-estadounidense plantearon preocupaciones similares sobre la segunda entrega del videojuego,* Grand Theft Auto: Vice City, *donde un protagonista explica sus motivos: «Mi misión en el juego es matar a los haitianos. ¡Odio a los haitianos! ¡Los eliminaremos, los derrotaremos!». Dado el enorme éxito comercial de la franquicia (una encuesta reveló que el 70 % de los adolescentes estadounidenses varones había jugado a este videojuego), era preciso un serio debate público sobre su forma de representar la experiencia urbana actual, al igual que surgiría la discusión si tales imágenes aparecieran en un libro, una película o una serie de televisión. Como comento más adelante, mis sentimientos acerca de* GTA3 *son los mismos que los de generaciones de estudiosos del cine respecto de* El nacimiento de una nación: *se trata de una obra que incluye muchos aspectos alarmantes y desagradables, pero representa un gran paso adelante en la evolución del medio. Quizá, como en el caso de* El nacimiento de una nación, *la tensión entre la innovación formal y la política reaccionaria contribuya a elevar el nivel de los debates sobre el propio medio, e inspire a otros artistas para que ofrezcan sus propias respuestas a los temas planteados.*

El ensayo original, titulado «Coming Up Netx! Ambushed on Donahue», *apareció en* Salon *en septiembre de 2002.*

En el largo camino de vuelta desde Secaucus, estuve pensando en todo lo que debía haber dicho. Acababan de darme unos azotes en el culo en *Donahue*. Llamé a mi madre con el móvil en busca de consuelo. En su

opinión, el traje me sentaba bien e iba bien peinado. No me ayudó demasiado.

Soy el director del nuevo programa de estudios mediáticos comparados del MIT. Llevo más de una década escribiendo sobre videojuegos, he testificado ante el Comité de Comercio del Senado y la Comisión Federal de Comunicaciones, he dirigido seminarios con diseñadores de videojuegos, he hablado en reuniones de las asociaciones de padres y profesores y de la Asociación Americana de Bibliotecas, y me han entrevistado más periodistas de los que acierto a contar. Acepté aparecer en *Donahue* para hablar de los juegos porque sabía que debía dominar el tema. Pero metí la pata.

Lo primero que le dije a mi mujer tras mi primera conversación telefónica con los productores de *Donahue* fue que iba a volar a Nueva York para que me diesen una paliza en la televisión nacional. Me preguntó si estaba mal de la cabeza.

Pero los productores me tranquilizaron mucho. Querían tener una discusión inteligente, evitar el sensacionalismo, darme la oportunidad de exponer mis argumentos. Habría algún representante de la industria de los juegos y de los grupos de reforma de los medios de comunicación. Un productor casi me convence de que *Donahue* era un programa serio de comentario de noticias.

Realmente quería creerles. Recuerdo que Phil Donahue dio a conocer el tema del acoso sexual en el trabajo mucho antes de Anita Hill; recuerdo que su programa fue uno de los primeros en permitir que gais, lesbianas y bisexuales hablaran abiertamente de discriminación. Recuerdo que Donahue dejó indignado el programa de entrevistas y le engatusaron para que volviera con la promesa de que podría representar una alternativa progresista a O'Reilly. Había carteles por todo el metro de Boston que decían: «Donahue ha vuelto. Agradece la oportunidad de pensar (*Be Thinkful*)».

Ese atentado contra la gramática en el eslogan «Be Thinkful»* debería haber sido el primer indicio de que algo olía mal en el nuevo *Donahue*. Pero también había visto el programa inicial: Phil ponía tanto empeño en huir de la etiqueta de «blando» que casi echaba espuma por la boca. *Donahue* remedaba el estilo del programa reaccionario de entrevistas como si ese estilo no transmitiera sus propios mensajes políticos insi-

* Juego de palabras con *think* (pensar) y *be thankful* (agradécelo). (*N. del t.*)

diosos. El marido de Marlo Thomas había sido atraído por el lado oscuro de la Fuerza.

Así que, en efecto, debería haberme informado mejor. Aunque en realidad sabía más o menos de qué iba aquello, y acepté pese a todo. Y, a toro pasado, el único que se merecía una patada era yo. Me tendieron una emboscada y no acerté a contraatacar.

Sabía lo que dirían los detractores de la violencia en los juegos: que los juegos de ordenador son demasiado violentos y son malos para los jóvenes. Pero yo estaba dispuesto a hacerles añicos con los datos en la mano. Pese a toda la publicidad sobre los tiroteos escolares, la tasa de crimen violento juvenil en Estados Unidos es la más baja en treinta años. Cuando los investigadores entrevistan a personas que cumplen condena por crímenes violentos, descubren que suelen ser *menos* consumidores de los medios de comunicación que la población en general, no más. Un informe de 2001 del inspector general de sanidad concluía que los principales factores de riesgo de los tiroteos escolares eran el entorno familiar de los chicos y su estabilidad mental, no su exposición a los medios de comunicación.

El campo de investigación de los «efectos de los medios de comunicación» incluye alrededor de trescientos estudios sobre violencia mediática. Pero la mayoría de estos estudios no son concluyentes. Muchos han sido criticados por motivos metodológicos, especialmente porque intentan reducir complejos fenómenos culturales a simples variables que pueden analizarse en el laboratorio. La mayoría hallaron una correlación, no una relación causal, lo cual implica que simplemente podían demostrar que a la gente agresiva le gusta el entretenimiento agresivo.

De esas investigaciones, sólo unas treinta se ocupan específicamente de los videojuegos. Y, si leemos los informes, la mayoría de los investigadores responsables se muestran cautos a la hora de calificar sus hallazgos y son reacios a recomendar políticas generales. Ninguno de ellos defiende la hipótesis de que los jóvenes sean monos de repetición. Pero los detractores prescinden de todo calificativo, simplificando sus conclusiones y homogeneizando todos esos hallazgos contradictorios. Lo que buscan es el aura de validación científica, pues ésta ofrece cobertura a todos sus aliados liberales, que no respaldarían la «mayoría moral», pero que gustan de sentar cátedra sobre la contaminación cultural.

Los detractores explotan cualquier dato y cualquier suceso trágico en aras de su causa. Citan investigaciones que demuestran que los niños de 8

años tienen dificultades para distinguir la realidad de la ficción, y las utilizan para justificar la restricción del acceso al entretenimiento violento a los chicos de 17 años. El 90 % de los chicos estadounidenses juegan con videojuegos, por lo que, si el asesino es un adolescente, es fácil probar que era un jugador.

Los padres exigen que el gobierno haga algo aunque sea un error y, llegados a este punto, tendemos a cometer todos los errores. Esto resulta doblemente peligroso. En primer lugar, las garantías constitucionales hacen improbable que el gobierno emprenda acciones decisivas contra la industria mediática. Por tanto, todos los temores se reorientan hacia los niños que juegan a estos juegos. Puede que no tengamos una epidemia de violencia juvenil en este país, pero muchos adultos están dispuestos a encerrar a los adolescentes y tirar la llave. En segundo lugar, nuestros gobernantes se centran continuamente en los problemas equivocados, desperdician tiempo y recursos que podrían emplearse para combatir las auténticas causas de la violencia juvenil. La prohibición de los juegos no pone fin a la violencia doméstica, no garantiza que los chicos mentalmente inestables reciban la ayuda que precisan, no acaba con el acoso escolar en los pasillos, y no se enfrenta a las desigualdades económicas y las tensiones raciales que constituyen la fuente real de violencia en la cultura estadounidense.

No obstante, durante mis quince minutos en *Donahue*, no acerté a decir nada de esto. Estaba intelectualmente preparado para esta discusión, pero en absoluto preparado emocionalmente. Era el capitán de mi equipo de debate en el instituto, pero debatir en *Donahue* es totalmente distinto. Lo primero que has de hacer es olvidarte de las notas que llevabas preparadas.

Entré tranquilo y confiado en el estudio, pues el productor había vuelto a asegurarme que no habían planeado ningún golpe bajo. Era mentira.

Nada más sentarme, dirijo la mirada al *teleprompter* y recibo un adelanto de lo que Donahue me tenía reservado: «Quiero mostrarles una imagen. Se trata de Noah, un chico de 13 años. Mientras recreaban el videojuego *Mortal Kombat*, su amigo le mató a puñaladas». Oigo como el productor le explica a Donahue de qué modo debe hablar con la madre de Noah para que parezca que llamó espontáneamente, cuando en realidad habían organizado de antemano la llamada. Le oigo tranquilizar a Daphne White, portavoz del Proyecto del León y el Cordero y mi adversaria en el

programa, diciéndole que tiene preparadas unas imágenes especialmente jugosas de *Grand Theft Auto 3* y ella parlotea jubilosa. Y entonces empieza la cuenta atrás: cinco segundos, cuatro, tres, dos, uno y ESTAMOS EN EL AIRE. Miro inexpresivamente a la cámara como si viniese corriendo hacia mí un tren de mercancías.

Oigo explicar a Donahue cómo a algunos escolares les dispararon en la nuca porque sus asesinos había aprendido en un videojuego cuáles son las «zonas letales». Me pregunto por qué se imagina alguien que un niño necesita jugar a *Quake* para aprender que podemos matar a alguien disparándole en la nuca cuando tan sólo hace unos momentos el canal MSNBC estaba entrevistando a un antiguo pistolero de la Mafia.

Viene entonces la primera pregunta para White, quien la utiliza para recordar a los espectadores que es una madre preocupada. No importa que yo sea padre y haya educado exitosamente a un hijo durante sus años de adolescencia. En *Donahue*, las activistas son madres, y se presume que los intelectuales no tienen hijos.

White explica que los padres de todo el país han comprado a sus hijos *Grand Theft Auto 3* sin tener ni idea de sus desagradables contenidos. ¡Pero si el juego se llama *Grand Theft Auto 3* (*Gran robo de coches 3*)! Está clasificado como apto sólo para adultos, no para menores de 17, en virtud de «su violencia, su sangre y su lenguaje vulgar». Los pistoleros y las prostitutas aparecen ya en el paquete. ¿Qué más información precisa un padre responsable para que se disparen las alarmas?

White comenta que la Comisión Federal de Comercio había citado abrumadoras evidencias de que los videojuegos se comercializaban agresivamente entre los jóvenes. La misma investigación de dicha comisión descubrió que el 83 % de todas las compras de videojuegos las hacían los padres, o bien padres e hijos juntos. En la mayoría de los presupuestos familiares, las madres y los padres siguen administrando el dinero en las compras que suponen un importante desembolso. Como padres, mi mujer y yo asumimos la responsabilidad de saber algo sobre los medios que le comprábamos a nuestro hijo. No esperábamos que el dependiente nos protegiera de nosotros mismos.

Y, de repente, me llega el turno. Había preparado un breve discurso para rebatir los datos, pero parecía fuera de lugar porque su última intervención estaba respaldada únicamente por su aversión personal hacia *Grand Theft Auto 3*. Incómodo con la presentación de la discusión en tér-

minos de blanco o negro, busco un territorio común, elogiando el Proyecto del León y el Cordero destinado a ayudar a los padres a elegir con conocimiento de causa. Y lo decía con sinceridad. La educación, no la regulación, es la que garantizará que los padres lleguen a decidir qué tipo de medios consumen sus hijos. Quizá podríamos trabajar todos juntos para mejorar la calidad de los recursos al alcance de los padres.

Pero la búsqueda de un territorio común era un clásico error liberal. En estos programas al estilo de *Crossfire* (*Fuego cruzado*), cualquier concesión se interpreta como debilidad. Cuidado con cometer errores a este respecto, pues aquí todo consiste en exagerar las diferencias entre uno y la persona que se sienta al otro lado de la mesa. No se trata de una conversación, una discusión ni siquiera un debate según los estándares clásicos. Los participantes son contrincantes, les guste o no les guste. Los productores les hacen esperar en salas separadas antes de entrar en antena. Les animan a interrumpirse mutuamente y a exhibir toda la pasión posible, pues lo que quieren es polémica y entretenimiento. Los productores agitan tu jaula hasta que te hierve la sangre y estás deseando salir de ella. Proyectan subtítulos bajo tu imagen y no controlas en absoluto su forma de taquigrafiar tu posición. Cuando cedes en un punto, casi puedes oír a tu lado los abucheos de la gente.

Entonces, Donahue asusta a las mamás con unas imágenes de *GTA3*. Diríase que disfruta: «Vamos a matar a un poli, o más de un poli, y a una prostituta. [...] Se trata de violencia gratuita. Damos golpes y más golpes. Enseguida aparece la sangre. Sangre, ahí la tienen. Fíjense». Lo muestra una y otra vez como si estuviéramos viendo la película de Zapruder. Por supuesto, toda la violencia que veíamos la ponían en escena los productores del programa, pues se trataba de un juego, no de una película. Si Donahue creía realmente que ver estas escenas era nocivo para los menores, ¿por qué las mostraba sin advertírselo a los padres durante lo que solía considerarse la hora de la familia? No se fijen en el hombre tras la cortina.

Entonces me pide que justifique lo que acabamos de ver. ¿Por dónde empezar? La idea de que vayamos a librarnos del entretenimiento violento es ridícula. Todos los medios narrativos en la historia de la humanidad han incluido temas e historias violentos, pues dependemos de historias que nos ayuden a revisar nuestros valores contradictorios y nuestros sentimientos encontrados con respecto a la agresión. Dirigimos nuestra atención hacia el entretenimiento violento por la misma razón por la que los

reformadores morales recurren a la retórica apocalíptica: porque nos confiere un sentido de orden en un mundo que, por lo demás, puede antojarse totalmente caótico. Fantaseamos sobre muchas cosas que jamás estaríamos dispuestos a hacer en la vida real y, mediante la fantasía, controlamos momentáneamente esos impulsos. Lo malo de muchos juegos no es su violencia sino su trivialización de la violencia. Nos dicen poco sobre nuestros demonios interiores porque recurren con demasiada facilidad a fórmulas de eficacia probada. Sin excepción, las obras citadas por los reformadores morales no son aquellas que siguen los patrones habituales, sino las que son temáticamente ricas o formalmente innovadoras. Es como si los reformadores respondieran a la provocación de la propia obra de pensar en el significado de la violencia, pero estuvieran decididos a poner fin a ese proceso antes de que comenzara.

Si realmente deseamos cambiar la calidad de la cultura popular, la mejor manera de hacerlo no consiste en arrojar piedras desde fuera, sino en implicarse en considerar detenidamente los desafíos creativos a los que se enfrenta la industria de los juegos. Y eso es lo que yo vengo haciendo, hablando en ferias comerciales, haciendo seminarios con empresas concretas, intentando desarrollar un vocabulario más rico y complejo para representar la violencia en los juegos.

Y ahí es donde entra en escena *Grand Theft Auto 3*. Siento respecto de *GTA3* lo mismo que siento respecto de la película *El nacimiento de una nación*. Se trata de una obra que incluye muchos aspectos desagradables, pero lo respeto, e incluso lo admiro, como un gran paso adelante en la evolución de los juegos de ordenador como medio. El juego contiene elementos difícilmente defendibles: tu salud puede reponerse mediante «vidas o ayudas» que se consiguen al visitar prostitutas; se te anima a aporrear a los transeúntes con bates de béisbol para ver cómo salpica su sangre. Nadie, ni siquiera sus creadores, cree que se trate del juguete más apropiado para los niños pequeños. Es un juego para adultos. Por cierto que los mayores de 18 constituyen el 61 % del mercado total de juegos de ordenador.

GTA3 es la historia de un gánster, no distinta de obras tan elogiadas como *El Padrino*, *Uno de los nuestros* o *Los Soprano*. Tal vez no sea tan buena, pero hace algunas de las mismas preguntas. Has salido de la cárcel. ¿Qué tipo de vida vas a forjarte?

Frente a lo que decía Donahue, no se consiguen puntos matando a gente. No es una galería de tiro virtual. A diferencia de videojuegos ante-

riores, que no te permiten otra manera de avanzar salvo masacrar todo lo que se mueva, este juego ofrece un paisaje enormemente expansivo y receptivo. Ciertas estrategias narrativas sugieren posibles misiones, pero nada te impide robar una ambulancia y llevar corriendo a los heridos al hospital o hacerte con un camión de bomberos y apagar fuegos o simplemente andar por la ciudad. Esta estructura abierta hace recaer sobre ti el peso de la elección y la exploración de sus consecuencias. Si eliges usar la fuerza, atraerás a la policía. Cuanta más fuerza, más polis. No tardarán en abatirte. *GTA3* es sólo tan violento como decidamos que sea y, usado con inteligencia, el juego puede enseñarnos mucho sobre nuestros impulsos antisociales. White tachaba todo esto de «puros tecnicismos».

Asumiendo el papel de presentadora, White me pregunta si puedo identificar videojuegos que satisfagan plenamente mis ideales, y yo me quejo como un idiota. Debería haber dicho que el medio no ha alcanzado todo su potencial, pero que, en estos últimos años, unos cuantos juegos han tratado de ofrecer representaciones moralmente más complejas y emocionalmente más exigentes de la agresión, la pérdida y el sufrimiento, desde *Black & White*, donde tus elecciones morales se proyectan sobre el paisaje físico del juego, hasta *Los Sims*, donde los personajes del juego lloran por sus muertos, o *Morrowind*, donde el trato que te dispensan otros personajes refleja tu historial de acciones violentas. Desde hace más o menos un año, la industria de los juegos viene armando las piezas que pueden conducir hacia un retrato mucho más complejo de la violencia, pero nadie ha acertado aún a ensamblarlas todas. Nada de esto parece un progreso a ojos de quien cree que los adolescentes sólo deberían habitar un mundo imaginario donde el cordero se acostará con el león y Barney abrazará a los Teletubbies.

Tras el corte publicitario viene la llamada, organizada de antemano, de la pobre madre de Noah, luego una llamada de una niña de 14 años a la que le dicen que no representa al núcleo del mercado de los videojuegos, y luego una pregunta hostil de Donahue, que intenta reducir mis esfuerzos por reformar desde dentro la industria de los videojuegos a la cuestión de si alguna vez he aceptado dinero de la industria de los juegos.

Los reformadores morales se empecinan en considerarme un apologista de la industria de los videojuegos. No voy a ocultar que a la industria de los juegos le gusta lo que digo y me facilitan el acceso a los medios siempre que tienen la ocasión. Últimamente, he participado incluso

en una investigación patrocinada para contribuir a explorar cómo podrían usarse los juegos para mejorar la calidad de la educación estadounidense. Los patrocinadores cubren los gastos de la investigación. Créanme, si quisiera vender mi mente al mejor postor, podría cobrar un precio mucho más alto. Lo que me motiva es más o menos lo mismo que mueve a Daphne White: la preocupación por la juventud estadounidense. Este debate siempre se presenta como si sólo hubiera dos lados: las madres que luchan por proteger a sus hijos y los jefes de la industria del entretenimiento que, con el puro en la boca, se aprovechan de la juventud estadounidense. Esta formulación no da cabida a la defensa de la cultura popular desde cualquier posición que no sea la del interés propio. Cuando el Congreso cita a testigos, llama a los grupos de reformadores habituales y luego permite a la industria nombrar unos cuantos portavoces. Cuando Donahue organiza una discusión, sus productores hacen lo mismo. Entro ya en el estudio con el sambenito de haber sido recomendado por la industria. Mientras tanto, los investigadores de los efectos de los medios de comunicación se sienten en deuda con los conservadores sociales. Sólo hay dos sitios en la mesa.

Aunque a veces me decepcionan sus contenidos, me niego a romper con los videojuegos. White insistía en el hecho de que *GTA3* era el juego más vendido del país, como si fuera representativo de la industria en su conjunto. Bastaría con descender unos cuantos puestos en la lista de éxitos para encontrar juegos como *Harry Potter, Star Wars, Los Sims, Civilization 3, Spiderman* y *Rollercoaster Tycoon*. Los juegos para adultos representan únicamente en torno al 9 % de los ingresos brutos de la industria de los juegos en Estados Unidos. La industria de los juegos es más diversa que hace una década, la tecnología y la narración son más sofisticadas, el mercado es más amplio, pero los reformadores siguen en sus trece. White y sus aliados describen los juegos como mercancías no más valiosas y tan peligrosas como los cigarrillos. Yo considero que los juegos son obras de arte, y reto a los creadores de juegos para que estén a la altura de sus responsabilidades como artistas y contadores de historias.

Sólo a posteriori caigo en la cuenta de que la mayor parte de los dólares para investigación que ha aceptado nuestro programa para analizar los juegos y la educación provienen de Microsoft, la misma compañía que posee parcialmente el canal MSNBC y le baja el sueldo a Phil Donahue. ¡Qué bueno es esto de vivir en una era de concentración mediática!

Llegado este punto, sin embargo, me siento como el niño sorprendido con las manos en la caja de galletas, intentando explicarle cómo se financian en la actualidad las universidades a alguien a quien le importa un bledo el asunto.

A veces eran tres contra uno. Otras, dos contra uno. A veces, Phil incluso me echaba un cable. Pero, en todo momento, yo me enfrentaba a mis propias respuestas emocionales. Debería haberme centrado en una sola idea, preferiblemente simple, e insistido en ella una y otra vez como hizo White. En lugar de ello, me autocensuraba y me atascaba en las complejidades, sin saber qué distorsión corregir. La mayoría de los espectadores del programa probablemente me vieron como querían los productores: como un defensor de las libertades civiles de barba afilada y como un apologista a sueldo de las corporaciones que habla con condescendencia a una madre preocupada.

Y se acabó. Al salir del estudio, oigo que Donahue se queja a su productor de que esas imágenes de *GTA3* parecían mucho más sangrientas cuando las estuvo viendo antes del programa.

Yo quería decirles que los medios sí que tienen influencia, pero que son más poderosos cuando refuerzan nuestras creencias y conductas preexistentes, y menos poderosos cuando pretenden modificarlas. La publicidad, por ejemplo, es muy efectiva a la hora de lograr que probemos un nuevo producto, pero, en última instancia, si el producto nos deja los dientes de un color raro, es poco probable que volvamos a comprarlo por intensa que sea la campaña de marketing. Lo habitual es que contrastemos nuestras representaciones mediáticas con nuestra experiencia directa y las rechacemos cuando no suenan convincentes. Quería decirles que si consideramos detenidamente la trayectoria personal de los niños involucrados en los tiroteos en las escuelas, descubriremos una historia de agresión y violencia en el mundo real. No necesitan que los juegos les enseñen a odiar y a hacer daño; ya aprendieron a hacerlo en casa o en el colegio.

Quería contarles que, al hacer una tarde una lluvia de ideas sobre los juegos con la Royal Shakespeare Company, descubrí que todos sus miembros eran fans de *GTA3*. Quería contarles lo que aprendí al recorrer el país hablando con adolescentes sobre violencia escolar: que los adultos apuntaban en la dirección equivocada si lo que pretendían es que los niños dejasen de hacerse daño unos a otros. Quería hablar de la importancia de la

educación para la alfabetización mediática, no sólo para los adolescentes sino también para sus padres.

Quería contarles muchas cosas pero aquello había terminado.

Volvía a Cambridge en el coche con el rabo entre las piernas y, al quedar atascado en las obras de la I-95, no dejaba de pensar en todas las cosas que debería haber dicho.

Al llegar a casa a altas horas de la madrugada, descubrí que ya había empezado a recibir correos electrónicos llenos de odio de los incondicionales de *Donahue*.

«Evidentemente no es usted una madre que intenta educar a adolescentes, maldito imbécil.»

«Me gustaría coger esa estúpida Xbox y romperle la crisma con ella a ese imbécil del MIT.»

«Por cierto, imbécil, a ver si te afeitas.»

Creo que mi madre no tenía razón en lo del pelo.

Donahue ha vuelto. Agradece la oportunidad de pensar.

13. La guerra entre efectos y significados

Replanteamiento del debate sobre la violencia en los videojuegos

La decisión de Limbaugh aquí descrita se convirtió en un punto de encuentro para los dos bandos en la guerra cultural sobre los videojuegos y la violencia juvenil. Por una parte, la sentencia del juez Limbaugh preparó el terreno para nuevas ordenanzas locales, para nuevos procesos y protestas públicas contra los títulos violentos. Los ataques contra Grand Theft Auto 3 *surgieron justo a continuación de esta decisión. Por otra parte, los académicos y los defensores de las libertades civiles unían sus fuerzas para intentar revocar un peligroso precedente: la completa desestimación de todo argumento de que los videojuegos y los juegos de ordenador expresaban significados o estaban protegidos por la Primera Enmienda. Como consejero de la Red por la Libertad de Expresión, fui uno de los más de treinta estudiosos internacionales de los medios de comunicación que firmamos un* amicus curiae *que contribuyó a revocar la sentencia de Limbaugh. Sigo creyendo que firmar aquella carta y contribuir a reclutar a otros signatarios fue una decisión acertada, pero me siguen preocupando los términos con los que el escrito abordaba la sentencia de Limbaugh. El escrito centraba sus energías en desacreditar la investigación de los efectos de los medios de comunicación, explícitamen-*

te citada por el condado de Saint Louis en respaldo de su reglamento. Sin embargo, no hacía un alegato en pro de los juegos como forma de expresión significativa. «La guerra entre efectos y significados» argumenta por qué los juegos (y la violencia de los juegos) son significativos.

El ensayo nació asimismo de mi necesidad de explicar lo que algunos consideraban una contradicción en mis propias acciones. Yo era uno de los líderes de la Education Arcade, una iniciativa para explorar el valor pedagógico de los juegos de ordenador y los videojuegos. Defendía que los juegos podían ofrecer importantes recursos para la enseñanza de la ciencia y la historia, pero defendía asimismo que los juegos no «enseñaban» a los niños a matar, una tesis central en los ataques a los juegos por parte del grupo de reformadores. En este trabajo muestro la diferencia entre los modelos educativos que subyacen a ambos conjuntos de argumentos. Este artículo iba dirigido a los profesores y administradores de los institutos, aunque me ha servido de base para hablar ante un amplio repertorio de públicos, entre los que se incluyen estudiantes universitarios de los medios de comunicación, activistas de la alfabetización mediática y ejecutivos de la industria de los juegos.

Este artículo, titulado en inglés «The War between Effects and Meanings», apareció por vez primera en Independent Schools *en el verano de 2004. Es uno de los varios ensayos que escribí en respuesta a la decisión de Limbaugh. Véase también «Power to the Players», publicado en* Technology Review *en junio de 2002.*

Supongamos que a un juez federal le pidieran que determinase si los libros estaban protegidos por la Primera Enmienda. Y supongamos que, en lugar de buscar el testimonio de expertos, de examinar la evolución histórica de la novela o de analizar el repertorio de la librería local, el juez eligiera cuatro libros, todos del mismo género, en representación de todo el medio. Los profesores y los bibliotecarios se sublevarían indignados. ¿Dónde estaban ustedes entonces cuando intentaron acabar con los juegos?

El 19 de abril de 2002, el juez de distrito de Estados Unidos N. Limbaugh dictaminó que los videojuegos «no son portadores de ideas ni vehículos de expresión», por lo que no gozan de protección constitucional. A Limbaugh le habían pedido que evaluase la constitucionalidad de una ley de Saint Louis que restringía el acceso de los jóvenes a los contenidos vio-

lentos o sexualmente explícitos. El estatus constitucional se ha basado históricamente en el máximo potencial de un medio, no en sus peores excesos. Limbaugh invirtió esencialmente esta lógica diciendo que, a menos que todos los juegos expresaran ideas, ningún juego debería ser protegido.

El juez no se esmeró en la búsqueda de significados en los juegos, habiendo decidido ya (insisto que en contra de la práctica legal establecida) que las obras cuyo principal propósito era entretener no podían constituir una expresión artística o política. El condado de Saint Louis le había presentado al juez extractos grabados de cuatro juegos, todos dentro de un limitado repertorio de géneros, y todos objetos de previas controversias. [...]

Los jugadores han mostrado su desconcierto ante el hecho de que Limbaugh sostenga al mismo tiempo que los videojuegos no expresan ideas y que representan una influencia peligrosa para la juventud estadounidense. Por su parte, los reformadores ven con perplejidad que los defensores de los juegos puedan argüir que éstos no tienen consecuencias directas para quienes los consumen y justifiquen sin embargo la protección constitucional. Para comprender esta paradoja, hemos de reconocer una distinción entre «efectos» y «significados». Limbaugh y compañía consideran que los juegos causan «efectos» sociales y psicológicos (o, según ciertas formulaciones, constituyen «factores de riesgo» que incrementan la probabilidad de conductas violentas y antisociales). Sus críticos aducen que los jugadores generan significados mediante el juego y las actividades relacionadas. Consideran que los efectos surgen más o menos espontáneamente, con poco esfuerzo consciente, y no son accesibles al autoexamen. Los significados se generan mediante un proceso activo de interpretación, reflejan nuestra implicación consciente; pueden expresarse en palabras, y pueden examinarse críticamente. Nuevos significados cobran forma en torno a aquello que ya sabemos y pensamos, y, por consiguiente, cada jugador saldrá del juego con una experiencia e interpretación diferentes. A menudo, los reformadores en la tradición de los «efectos» argumentan que los niños son especialmente susceptibles a las confusiones entre fantasía y realidad. Por otro lado, el énfasis en el significado destacaría los conocimientos y las competencias de los jugadores, partiendo de su dominio de las convenciones estéticas que distinguen los juegos de la experiencia en el mundo real. [...]

La decisión de Limbaugh fue revocada en instancias superiores, y la ordenanza de Saint Louis parece muerta por el momento. No obstante, se

están proponiendo e impugnando normativas municipales y estatales similares. Este debate aún no está zanjado. Con frecuencia, estas discusiones políticas acaban impregnando la toma de decisiones en nuestras escuelas, como el establecimiento de normativas digitales (que pueden permitir o excluir el uso de juegos en las aulas de informática o las residencias de estudiantes) o si el juego constituye una señal de alarma de personalidades antisociales. [...]

¿Los juegos como recursos didácticos?

El modelo de los efectos

David Grossman, un psicólogo militar e instructor retirado de West Point, sostiene que los videojuegos enseñan a los niños a matar más o menos del mismo modo que los militares adiestran a los soldados.[1] Identifica «el embrutecimiento, el condicionamiento clásico, el condicionamiento operante y la imitación de modelos» como los mecanismos básicos mediante los cuales se prepara para el combate a los reclutas en el campo de entrenamiento. Cada uno de estos métodos, sugiere, halla su paralelismo en el modo como los jugadores interaccionan con los juegos de ordenador. Los niños son «embrutecidos» mediante la sobreexposición a las representaciones de la violencia en una edad en la que todavía son incapaces de distinguir entre representación y realidad. Son «condicionados» recompensando sistemáticamente su violencia dentro del juego. En el campo de entrenamiento, los soldados ensayan lo que harán en el campo de batalla hasta convertirlo en hábitos arraigados. Análogamente, afirma Grossman: «Cada vez que un niño juega con un videojuego interactivo de apuntar y disparar, está aprendiendo exactamente el mismo reflejo condicionado y las mismas destrezas motoras». Esta «práctica» contribuye a preparar a los tiradores escolares para la violencia que ejercerán en el mundo real. «Este joven hizo exactamente lo que estaba condicionado a hacer: apretó el gatillo de forma refleja, disparando con precisión, como todas esas veces que jugó con los videojuegos. Este proceso es extraordinariamente poderoso y aterrador. El resultado es un número creciente de seudosociópatas que matan de manera refleja sin muestras de remordimiento. Nuestros hijos aprenden a matar y aprenden a que les guste hacerlo». Finalmente, arguye Gross-

man, los soldados aprenden imitando poderosos modelos y los jugadores aprenden imitando las conductas que ven modeladas en la pantalla. De hecho, como en estos juegos se participa en primera persona, aprietan ellos mismos el gatillo desde el instante en que comienza el juego.

¿Qué lugar ocupan entonces el significado, la interpretación, la evaluación o la expresión en el modelo de Grossman? Grossman no presupone prácticamente ninguna actividad cognitiva consciente por parte de los jugadores, cuyo grado de conciencia sería equiparable al de los perros de Pavlov. Vuelve a un modelo educativo conductista hace tiempo desacreditado entre los expertos en educación. Grossman considera que los juegos condicionan nuestros reflejos, nuestros impulsos, nuestras emociones, sin tener prácticamente en cuenta nuestros conocimientos y experiencias previos. Y precisamente porque este condicionamiento escapa a todo control consciente, Grossman cree que los juegos representan un poderoso mecanismo de estructuración de nuestro comportamiento.

El psicólogo educativo Eugene Provenzo adopta una posición similar: «Los juegos de ordenador o los videojuegos son recursos didácticos. El argumento sería el siguiente: los jugadores muy hábiles aprenden las lecciones del juego mediante la práctica. El resultado es que aprenden la lección de la máquina y de su *software*, alcanzando así una puntuación más alta. Ven reforzadas sus conductas durante el juego, y en esto consiste su aprendizaje».[2] Una vez más, se trata de un modelo de estímulo y respuesta, no de reflexión consciente.

Grossman reafirma la aversión que sienten muchos educadores hacia los contenidos de la cultura popular y explota cautelosamente el malestar liberal con la mentalidad militar. Muchos profesores se enojan porque el tiempo invertido en los juegos obra a menudo en detrimento de lo que les parecerían actividades más beneficiosas en términos educativos o culturales. Sin embargo, si pensamos críticamente en las tesis de Grossman, veremos que no concuerdan con nuestras propias experiencias de clase ni con lo que sabemos sobre el funcionamiento de la educación.

Como profesor, puedo fantasear sobre mi capacidad de decidir exactamente lo que quiero que sepan mis alumnos y de transmitirles esa información con suficiente habilidad y precisión para que cada alumno de la clase aprenda exactamente lo que quiero. Pero la educación en el mundo real no funciona de esa manera. Cada estudiante presta atención a ciertas partes de la lección e ignora u olvida otras. Cada cual tiene sus motivacio-

nes para aprender. Sus conocimientos y experiencias previos condicionan su interpretación de mis palabras. Algunos alumnos pueden hacer caso omiso de lo que les cuento. Existe una enorme diferencia entre educación y adoctrinamiento.

Añádase a esto el hecho de que los consumidores no se sientan delante de sus consolas de juegos para aprender una lección. Su atención es todavía más fragmentaria; sus metas son aún más personales; ni siquiera se va a medir su aprendizaje. Y tienden a desestimar todo aquello que encuentran en la fantasía o el entretenimiento y que no resulta coherente con lo que consideran verdadero acerca del mundo real. Los militares usan los juegos como parte de un currículo específico con objetivos claramente definidos, en un contexto donde los alumnos quieren aprender activamente y sienten una clara necesidad de la información y las destrezas que les transmiten. Los soldados se han comprometido a defender su país con sus vidas, por lo que no dominar dichas destrezas puede reportarles claras consecuencias. El modelo de Grossman sólo funciona si asumimos que los jugadores no son capaces de pensar racionalmente, si ignoramos las diferencias cruciales en cómo y por qué juega la gente, y si sacamos el adiestramiento o la educación de todo contexto cultural significativo.

El modelo de los significados

Los investigadores humanistas también han defendido que los juegos pueden ser poderosos instrumentos didácticos. En su reciente libro *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, James Gee describe a los jugadores como activos solucionadores de problemas que ven los errores como oportunidades para aprender y que no cesan de buscar soluciones mejores y más novedosas para los diversos obstáculos y retos.[3] Se alienta a los jugadores a formular y poner a prueba constantemente hipótesis sobre el mundo de los juegos. Los jugadores se ven empujados hasta el límite de sus capacidades, pero, en un buen juego, raramente más allá de ellas. Los juegos se diseñan cada vez más para que puedan jugar con éxito jugadores con objetivos y destrezas muy diferentes.

Para Gee, la dimensión más poderosa de los juegos es lo que denomina «identidad proyectiva», que se refiere al modo en que los juegos de rol nos permiten experimentar el mundo desde perspectivas alternativas.

La terminología es clave: la identidad es proyectada (elegida o al menos aceptada por el jugador, construida activamente a través del juego) más que impuesta. Gee, por ejemplo, analiza *Ethnic Cleansing*, un juego diseñado por Aryan Nations (Naciones Arias) para promover la supremacía blanca. Para muchos estudiantes, advierte, jugar a ese juego estimulará el pensamiento crítico acerca de las raíces del racismo y reafirmará sus compromisos con la justicia social, en lugar de provocar odio racial. Que las ideas del juego resulten o no convincentes dependerá de la formación, las experiencias y los compromisos previos de los jugadores. Los juegos, al igual que otros medios, son más poderosos cuando refuerzan nuestras creencias preexistentes, y menos efectivos cuando cuestionan nuestros valores.

Mientras que a Provenzo le preocupa que los jugadores se vean forzados a adaptarse a la lógica de la máquina, Gee sugiere que nuestra participación activa nos permite proyectar nuestros objetivos y propósitos en el espacio del juego. Hasta cierto punto, están hablando de juegos de diferentes generaciones tecnológicas: los sencillos juegos iniciales, que equivalen a poco más que galerías digitales de tiro, frente a los más sólidos y expansivos universos creados por géneros de juegos más recientes. En cierta medida, adoptan modelos muy diferentes de los tipos de aprendizaje que se dan en los juegos.

Otro investigador humanista, Kurt Squire, ha estado estudiando la clase de cosas que podrían aprender los jugadores acerca de los estudios sociales jugando a *Civilization III* (el tercer juego de la serie *Civilization*, el éxito de ventas de Sid Meier) en el ámbito académico.[4] Su obra ofrece una vívida explicación de cómo el aprendizaje basado en los juegos se construye sobre las creencias existentes de los jugadores y cobra forma en un determinado contexto cultural. Los estudiantes pueden ganar en el juego de diversas maneras, que aproximadamente se corresponden con las victorias políticas, científicas, militares, culturales o económicas. Los jugadores buscan recursos geográficos, administran economías, planifican el desarrollo de su civilización, y se involucran en la diplomacia con otros estados-nación. La investigación de Squire se centró en estudiantes cuyos resultados estaban muy por debajo del nivel esperado en su curso. Odiaban en buena medida los estudios sociales, que consideraban propaganda. Varios estudiantes pertenecientes a minorías no estaban interesados en el juego, hasta que se percataron de que era posible ganar jugando como una

civilización africana o indígena americana. A estos chicos les producía un gran placer estudiar la historia hipotética, explorando las condiciones bajo las cuales las conquistas coloniales podrían haberse desarrollado de otra manera. El estudio de Squire mostraba que los profesores desempeñaban un importante papel en el aprendizaje, dirigiendo la atención de los alumnos, modelando las preguntas y ayudándoles a interpretar los acontecimientos. Una parte importante del papel del profesor era definir el tono de la actividad, enmarcar el juego como una investigación de la historia alternativa en lugar de limitarse a aprender directamente del juego.

Squire se pregunta qué significados sacan de los juegos estos estudiantes y qué factores (del juego, del jugador y del ámbito académico) condicionan sus interpretaciones. Estos chicos aprenden a explorar su entorno, a establecer conexiones entre distintos desarrollos, a forjar interpretaciones basadas en las elecciones y en sus consecuencias, y a aplicar esas lecciones a su comprensión del mundo real. ¿Podría ocurrir algo similar cuando los jugadores se dedican a videojuegos violentos? ¿Podrían estar marcándose sus propias metas, formulándose sus propios interrogantes emocionales, forjando sus propias interpretaciones, hablando sobre ellas con sus amigos, y contrastándolas con sus observaciones del mundo real?

Cuando introducimos los juegos en el aula, los profesores pueden desempeñar un papel vital a la hora de ayudar a los alumnos a hacerse más conscientes de los presupuestos que condicionan sus simulaciones. Ahora bien, estos temas surgen espontáneamente en la red, donde los jugadores se reúnen para discutir estrategias o para compartir sus experiencias de juego. Al igual que la cultura del aula desempeña un papel crucial en la configuración del aprendizaje, las interacciones sociales entre jugadores, lo que llamamos metajuegos, constituyen un factor esencial en la configuración de los significados que atribuyen a las acciones representadas. [...] El sociólogo Talmadge Wright se ha pasado muchas horas conectado, observando cómo interaccionan las comunidades en línea con los videojuegos violentos, concluyendo que los metajuegos brindan un contexto para reflexionar sobre las reglas y su ruptura.[5] En realidad tienen lugar dos juegos simultáneamente: uno es el conflicto y el combate explícitos en la pantalla, el otro es la cooperación y la camaradería implícitas entre los jugadores. Dos jugadores pueden estar luchando a muerte en la pantalla y estrechando su amistad fuera de la pantalla. Dentro del «círculo mágico»,[6] pues, podemos librarnos de una serie de constricciones sobre nuestras ac-

ciones porque aceptamos otra serie de constricciones: las reglas de la sociedad dan paso a las reglas del juego. Las expectativas sociales se reafirman mediante el contrato social que gobierna el juego, incluso cuando se dejan de lado simbólicamente dentro de las fantasías transgresivas representadas en los juegos.

Zhan Li, estudiante de posgrado del programa de estudios mediáticos comparados, investigó las comunidades en línea surgidas en torno a *America's Army*, un juego en línea desarrollado como parte de los esfuerzos de reclutamiento de las Fuerzas Armadas de Estados Unidos.[7] Li entrevistó incluso a jugadores cuando se estaban arrojando las primeras bombas sobre Bagdad. Los veteranos y los soldados en activo criticaban a menudo las actitudes despreocupadas y juguetonas de los jugadores no militares. Para los veteranos, aquel juego representaba un lugar de encuentro para hablar sobre el impacto de la guerra en sus vidas. Muchas discusiones trataban de las decisiones sobre el diseño que tomaron los militares con el fin de promover los estándares oficiales de conducta, tales como impedir que los jugadores lancen granadas de mano por la espalda a sus compañeros de equipo, o recompensarles por sus conductas éticas y valerosas. Los militares habían creado el juego para que los jóvenes se entusiasmaran con el servicio militar. Pero habían creado algo más: un lugar donde civiles y soldados pudieran comentar la seria experiencia de la guerra en la vida real.

Los juegos sí que representan poderosas herramientas de aprendizaje, si entendemos el aprendizaje en un sentido más activo y significativamente orientado. El problema se plantea cuando asumimos con excesiva facilidad lo que se está aprendiendo fijándonos únicamente en los rasgos superficiales de los juegos. Como advierte Gerard Jones en su libro *Matando monstruos*, a diferencia de los jugadores, los reformadores de los medios tienden a hacer una interpretación increíblemente literal de las imágenes de los juegos: «Al centrarnos tanto en lo literal, pasamos por alto el significado emocional de las historias e imágenes. [...] Los jóvenes que rechazan la violencia, las armas y la intolerancia en todas sus manifestaciones pueden escudriñar los contenidos literales de una película, juego o canción, pero seguir abrazando el poder emocional en su corazón».[8]

¿Violencia significativa?

No todo jugador piensa profundamente en sus experiencias de juego, ni reflexiona todo diseñador sobre los significados ligados a la violencia en sus creaciones. La mayoría de los juegos actuales hacen poco por animar a los jugadores a reflexionar y conversar sobre la naturaleza de la violencia. Si acaso, la asunción de que el juego carece de sentido desalienta dicha reflexión en lugar de fomentarla.

Los reformadores de los medios no suelen hacer siquiera las distinciones más elementales sobre las diferentes clases de representaciones de la violencia.[9] Por ejemplo, la Academia Americana de Pediatría informaba que el 100 % de los largometrajes de animación producidos en Estados Unidos entre 1937 y 1999 reflejaban la violencia.[10] Para que esta estadística sea cierta, el investigador debe definir la violencia con tanta laxitud que la priva de su sentido. La violencia que tiene lugar cuando los cazadores disparan a la madre de Bambi, ¿significa lo mismo que la violencia que acontece cuando los robots gigantes se hacen pedazos unos a otros en una película japonesa de anime, por ejemplo? ¿Qué porcentaje de libros enseñados en las clases de literatura se considerarían violentos según estos mismos criterios? Los grupos reformadores combaten una «violencia mediática» monolítica, en lugar de ayudar a nuestra cultura a establecer distinciones significativas entre diferentes maneras de representar la violencia.

En su decisión de 2002 con la que revocó una ley de Indianápolis que regulaba el acceso de los jóvenes a los juegos violentos, la Corte de Apelaciones para el Séptimo Circuito Federal advertía: «La violencia ha sido siempre y continúa siendo una cuestión de interés central para la humanidad, y un tema recurrente e incluso obsesivo de la cultura tanto alta como baja. Atrae el interés de los niños desde una edad temprana, como le consta a cualquiera que esté familiarizado con los clásicos cuentos de hadas compilados por los hermanos Grimm, por Andersen o por Perrault. Proteger a los niños hasta los 18 años de la exposición a las descripciones e imágenes violentas no sólo sería quijotesco sino deformador; eso los dejaría desprotegidos para enfrentarse al mundo tal como lo conocemos».[11]

Históricamente, las culturas han utilizado historias para dar sentido a los actos de violencia sin sentido. Contar historias sobre la violencia puede, en efecto, quitarle algo de veneno y ayudarnos a comprender actos que

destrozan nuestros marcos habituales de significado. Cuando los guerreros de la cultura y los reformadores de los medios citan ejemplos de entretenimiento violento, suelen recurrir a obras que combaten explícitamente el significado de la violencia, obras de culto o elogiadas por la crítica, en parte debido a su ruptura con las fórmulas mediante las cuales nuestra cultura emplea normalmente la violencia. Raramente citan obras banales, convencionales o carentes de interés estético, aunque tales obras abundan en el mercado. Es como si los reformadores respondieran a las invitaciones de la obra a combatir los costes y las consecuencias de la violencia, si bien sus críticas literales sugieren su falta de voluntad de enfrentarse a esas obras con capacidad de matizar. Estas obras son condenadas por lo que describen, no examinadas por lo que tienen que decir.

Como todos los medios en vías de desarrollo, los primeros juegos se basaban en representaciones bastante ingenuas y tópicas de la violencia. Muchos juegos eran poco más que barracas de tiro donde se animaba a los jugadores a volar todo lo que se moviese. A medida que los creadores de juegos han ido descubriendo y dominando su medio, han ido reflexionando sobre la experiencia de fantasías violentas de los jugadores. Muchos juegos actuales están diseñados para servir de terrenos de pruebas éticas; las discusiones en torno a tales juegos brindan un contexto para la reflexión sobre la naturaleza de la violencia.

El tiroteo de Columbine y sus secuelas provocaron el examen de conciencia en la industria de los juegos, más de lo que parece a simple vista al observar desde fuera los cambios en el contenido de los juegos. A medida que los diseñadores de juegos han ido lidiando con sus responsabilidades éticas, se han ido esforzando por hallar modos de incorporar a su obra algún marco moral o alguna noción de consecuencia. Dado que estos creadores trabajan dentro de las constricciones de la industria y dentro de géneros bien definidos, estos cambios son sutiles, no necesariamente los tipos de cambios que logran titulares o la aprobación de los grupos reformadores. Sin embargo, ejercen un impacto en los juegos y han suscitado debates entre diseñadores, críticos y jugadores.

Hacia un diseño más reflexivo de los juegos

Will Wright, el creador de *Los Sims*, sostiene que los juegos son tal vez el único medio que nos permite experimentar la culpabilidad por las acciones de los personajes de ficción.[12] En una película, puesto que no controlamos lo que sucede, siempre podemos retiramos y condenar al personaje o al artista cuando transgreden tabúes sociales, pero, al jugar, nosotros elegimos lo que les ocurre a los personajes. En las circunstancias adecuadas, podemos sentirnos animados a examinar nuestros propios valores viendo lo que estamos dispuestos a hacer en el espacio virtual. La contribución de Wright ha consistido en la introducción de una retórica del duelo en el videojuego. En *Los Sims*, si un personaje muere, los supervivientes lloran su pérdida. Semejantes imágenes son poderosos recordatorios de que la muerte tiene costes humanos.

Wright ha comparado *Los Sims* con una casa de muñecas en la cual podemos recrear los rituales y los dramas domésticos. Evoca así una tradición mucho más antigua del juego de muñecas. En la América decimonónica, los funerales de muñecas eran una parte reconocida de la cultura del juego de muñecas, una forma de que los niños superasen sus ansiedades sobre la mortalidad infantil o, más tarde, sobre las muertes masivas causadas por la Guerra Civil.[13] Hoy en día, los jugadores utilizan *Los Sims* como taller psicológico, poniendo a prueba los límites de la simulación (a menudo representando violentas fantasías entre los residentes), pero también usando la simulación para imitar las interacciones sociales en el mundo real. Al entrar en la red, *Los Sims* se han convertido en un espacio social donde los jugadores debaten concepciones alternativas de la vida cotidiana. Algunos ven que el mundo de fantasía los libera de las constricciones y las consecuencias. Otros ven el juego en línea como una comunidad social que debe definir y preservar un contrato social. Estos temas han llegado a un punto crítico cuando ciertos jugadores se han agrupado en familias del crimen organizado, tratando de dominar territorios, mientras que otros se han convertido en agentes del orden que intentan proteger a sus inexpertas comunidades.

Conforme se van sofisticando las representaciones y simulaciones de los juegos, permitiendo a los jugadores determinar sus propias metas en entornos ricamente detallados y sumamente sensibles, crecen las oportunidades de reflexión ética. *Morrowind*, un juego de rol de fantasía, dota a

los personajes de recuerdos de familia. Christopher Weaver, fundador de Bethesda Softworks, productora del juego, explica que quería mostrar la «interconexión de las vidas» en una sociedad gobernada por férreas lealtades a las familias o los clanes: «El mensaje social subyacente es que puede que no conozcamos el efecto de nuestras acciones en el futuro, pero hemos de guiar nuestras acciones presentes con una conciencia de esas potenciales ramificaciones».[14]

Grand Theft Auto 3 es en la actualidad uno de los juegos más controvertidos del mercado, debido a sus vívidas representaciones de la violencia.[15] No obstante, representa asimismo un avance técnico en el diseño de juegos, que puede conducir a representaciones más significativas de la violencia en los juegos. El protagonista se ha escapado de la cárcel. ¿Qué tipo de vida se va a forjar? El jugador interacciona con más de sesenta personajes distintos, y debe elegir entre una gama de alianzas posibles con varias bandas y organizaciones mafiosas. Cada objeto responde como lo haría en el mundo real; los jugadores gozan de una enorme flexibilidad a la hora de decidir dónde ir y qué hacer en este entorno. Algo de lo que ocurre resulta escandaloso y ofensivo, pero esta estructura abierta hace recaer en el usuario el peso de las elecciones y la exploración de sus consecuencias. Cada riesgo que se asume tiene un precio. La violencia deja marcas físicas. Pronto, los jugadores actúan viendo cuánto daño y caos pueden infligir, pero los jugadores más experimentados me cuentan que a menudo ven hasta dónde pueden llegar sin quebrantar la ley, lo cual se les antoja un reto más arduo e interesante. Un juego más rico podría ofrecer una gama más amplia de opciones, incluida la de permitir a los jugadores reformarse, conseguir un trabajo e integrarse en la comunidad.

Peter Molyneux diseña juegos que estimulan la reflexión ética. En *Black & White*, el jugador funciona como una entidad divina, controlando los destinos de criaturas más pequeñas. Tus decisiones morales de ayudar o maltratar a tus criaturas se proyectan directamente en el mundo del juego: las acciones maliciosas tornan el ambiente más oscuro y agresivo; las acciones virtuosas hacen florecer y brillar el mundo. A la mayoría de los jugadores les resulta difícil ser puramente buenos o puramente malos; la mayoría entran en las áreas éticamente grises y, al hacerlo, empiezan a plantear cruciales interrogantes filosóficos y teológicos. Su juego más reciente, *Fable*, conduce a su protagonista desde la adolescencia hasta la vejez, y cada elección a lo largo del camino tiene consecuencias respecto del

tipo de persona que llegarás a ser y el tipo de mundo en el que habitarás. Viviendo una vida acelerada en el mundo del juego, los adolescentes llegan a ver el impacto a largo plazo de sus acciones sobre sus propias vidas y las de quienes los rodean.

Fomento de la alfabetización en los juegos

Si las innovaciones en el diseño están creando juegos que soportan más reflexión y discusión, los esfuerzos de alfabetización mediática pueden expandir los marcos y el vocabulario utilizados por los jugadores en estas discusiones. Por todo el país, se está comenzando a experimentar con programas, tanto escolares como extraescolares, destinados a promover la alfabetización en los juegos. Los mejores de estos programas combinan el análisis crítico de los juegos comerciales existentes con los proyectos de producción mediática que permiten a los estudiantes volver a imaginar y a inventar los contenidos de los juegos. Lo que aprenden los chicos es que los juegos comerciales actuales cuentan un repertorio extraordinariamente limitado de historias y adoptan un abanico aún más restringido de perspectivas sobre los acontecimientos descritos. El replanteamiento de los géneros de juegos puede estimular una mayor diversidad, introduciendo de esta guisa nuevos contenidos para pensar en la violencia en los juegos.

OnRamp Arts, una organización artística sin ánimo de lucro con sede en Los Ángeles, dirigió un taller extraescolar de prevención de la violencia para los alumnos del instituto Belmont, un centro público del centro de Los Ángeles con un 90 % de latinos. Los estudiantes criticaban los juegos existentes, intentando desarrollar un vocabulario para hablar de sus maneras de representar el mundo. Los estudiantes creaban personajes de superhéroes digitales (como un guerrillero roquero, un hombre que se transforma en conductor de *lowriders*, o una sirena amante de la paz), que reflejaban sus propias identidades culturales, y construyeron modelos digitales de sus casas y comunidades como un medio de pensar acerca del espacio del juego. Los alumnos estudiaban la historia de sus familias y transformaban las historias de inmigración en misiones, enigmas y sistemas de juegos. En otras palabras, imaginaban juegos capaces de expresar más plenamente sus perspectivas y experiencias.

En la segunda fase, alumnos, profesores y artistas locales trabajaron juntos para crear un juego en la red, *Tropical America*. Como muchos de los chicos que trabajaban en el proyecto eran inmigrantes de primera o segunda generación, el proyecto se fue centrando cada vez más en la conquista y colonización de las Américas. Jessica Irish, una de las directoras del proyecto, decía que el principal debate se centraba en torno al papel que debía desempeñar el protagonista. A través de la resolución de esa cuestión, los estudiantes alcanzaron una mayor comprensión del significado y la motivación de la violencia en los juegos.

En *Tropical America*, el jugador adopta el papel del único superviviente de una masacre en El Salvador en 1981, e intenta investigar lo que ocurrió en esa aldea y por qué. En el proceso, explora unos quinientos años de la historia de la colonización de Latinoamérica, examinando cuestiones de genocidio racial, dominación cultural y borradura de la historia. Los ganadores del juego se convierten en «Héroes de las Américas», y en el proceso descubren el nombre de otra víctima de la masacre real. Los estudiantes tenían que dominar la historia, extrayendo los acontecimientos y los conceptos fundamentales, y determinar qué imágenes o actividades podrían expresar mejor la esencia de aquellas ideas. Enriquecían el juego con una enciclopedia que permitía a los jugadores aprender más sobre las referencias históricas y les ofrecía un espacio donde poder desarrollar metajuegos. Más que idealizar la violencia, los chicos se enfrentaban a la violencia política y al sufrimiento humano que llevó a sus padres a huir de Latinoamérica.

Conclusión

El replanteamiento de los debates sobre la violencia mediática en términos de significados en lugar de efectos nos ha empujado en dos direcciones importantes: por una parte, nos ha ayudado a ver cómo se replantean los diseñadores de juegos y los jugadores las consecuencias de la violencia en los juegos comerciales existentes. Estos cambios en la forma de pensar pueden resultar imperceptibles en la medida en que el debate se formule en términos de la presencia o ausencia de violencia en lugar de en términos de lo que ésta significa y de qué características del juego condicionan nuestras reacciones ante él. Por otra parte, la concentración en el

significado más que en los efectos nos ha ayudado a identificar ciertas intervenciones pedagógicas que pueden ayudar a nuestros estudiantes a desarrollar las destrezas y el vocabulario precisos para pensar con más profundidad en la violencia que encuentran en la cultura que los rodea. Mediante los esfuerzos de alfabetización mediática como el proyecto *Tropical America* de OnRamp Arts, profesores, alumnos y artistas locales están trabajando conjuntamente para concebir maneras alternativas de representar la violencia en los juegos y, en el proceso, para criticar las limitaciones de los juegos comerciales actuales. A los estudiantes se les anima a pensar en los medios de dentro hacia fuera: adoptando el papel de los creadores de los medios y reflexionando acerca de sus propias elecciones éticas. [...]

14. El Columbine chino

Cómo una tragedia encendió la mecha de los temores del gobierno chino a la cultura juvenil y a Internet

«El Columbine chino» surgió de mi primera visita a Pekín, durante la cual hablé con varios universitarios, conocí a líderes de la industria mediática y visité la Gran Muralla y otros sitios turísticos. Durante buena parte de mi viaje me acompañó mi colega Jing Wang, que estudia el impacto de la publicidad en la cultura china actual. En todos los lugares que visité esa semana, la gente quería hablar del trágico incendio que había matado a docenas de jóvenes que habían sido encerrados de noche en un cibercafé. Me impresionó el contraste entre la respuesta al tiroteo de Littleton en Estados Unidos, que tendía a culpar a las influencias mediáticas, y la respuesta china a este incidente, que tendía a buscar explicaciones en términos de los espectaculares cambios sociales que estaba experimentando el país.

Su versión original, «The Chinese Columbine», apareció por vez primera en Technology Review *en abril de 2002.*

A principios de junio, dos niños de 13 y 14 años prendieron fuego a un cibercafé de Pekín, como represalia porque el encargado les había

puesto de patitas en la calle esa misma noche, matando a más de dos docenas de clientes e hiriendo a otros trece. El gobierno chino respondió con rapidez, cerrando más de cincuenta mil cibercafés de todo el país durante dos o más meses de inspección y renovación de permisos, un acto con tremendas implicaciones. En un estudio del año 2000, los investigadores descubrieron que aproximadamente un tercio de los más de treinta millones de internautas en China utilizaban los cibercafés como su principal medio de conexión a Internet.

Estos acontecimientos sucedieron poco antes de mi llegada a Pekín para estudiar los espectaculares cambios mediáticos que estaban transformando China. Como estadounidense que había estado profundamente implicado en los debates sobre las políticas públicas a raíz de Columbine, me fascinaba ver cómo se escenificaba en China esta controversia acerca del acceso juvenil a los medios digitales.

Incluso un rápido vistazo a la historia de las tecnologías de la comunicación muestra un patrón recurrente. Los jóvenes urbanos llegan a ser adoptadores tempranos de los nuevos medios de comunicación, forjándose un espacio social que responde a sus necesidades subculturales, lo cual deviene inmediatamente motivo de preocupación para los adultos. Una única tragedia provoca un pánico moral a gran escala, que los gobiernos explotan en beneficio propio. Desde la distancia, es evidente que el gobierno chino está utilizando el incendio del cibercafé para limitar el acceso a Internet.

La mayoría de las discusiones occidentales acerca de Internet y China describen el crecimiento del acceso digital y la cultura de consumo como fuerzas liberadoras que cultivan aspiraciones democráticas a espaldas del gobierno represivo. El profesor del MIT Jing Wang advierte, sin embargo, que la expansión del consumo ha sido activamente promovida *por* el gobierno durante la última década. Abrazando una retórica de «una nación, dos sistemas», el Estado ha fomentado la reducción de la semana laboral, las actividades recreativas, la iniciativa empresarial y más bienes materiales por ciudadano. El objetivo ha sido facilitar el cambio económico y tecnológico sin promover la desestabilización política.

Una sociedad antaño caracterizada por la elección limitada se enfrenta hoy a multitud de opciones de consumo y agresivas campañas publicitarias. La primera valla publicitaria que vi en Pekín contenía el término «punto-com». A unas pocas manzanas de la plaza de Tiananmen, una mu-

chedumbre parada en la calle contemplaba en una pantalla gigante de televisión la transmisión de la Copa del Mundo salpicada por un montón de anuncios de aparatos electrónicos. Puestos rojos de Coca-Cola en la Ciudad Prohibida, tradicionales mercados nocturnos flanqueando Starbucks: los viejos sistemas económicos y sociales se desmoronan más rápido de lo que pueden surgir los nuevos, y el resultado es una cultura plagada de contradicciones, una política estatal caracterizada por señales contradictorias, y un público ansioso e ilusionado.

Y la juventud urbana de China ha estado en el centro de estos cambios. De hecho, tres cuartas partes de los internautas chinos son menores de 30 años. Muchos adolescentes urbanos no recuerdan una época sin consumismo galopante. Una diferencia de unos años entre hermanos se traduce en espectaculares diferencias en cuanto a las experiencias culturales. Justa o injustamente, estos jóvenes urbanos encarnan las esperanzas y los temores de su nación respecto del futuro.

Por consiguiente, el acceso juvenil a Internet ha sido una cuestión clave en la política digital emergente en China.

Por una parte, el gobierno considera crucial para los intereses económicos de China a largo plazo el sector de la alta tecnología, especialmente desde su ingreso el pasado año en la Organización Mundial del Comercio. Por ejemplo, las escuelas de Shanghai exigen hoy que todos los niños de 9 años aprendan destrezas básicas de Internet.

Por otra parte, prolifera la retórica anticomputacional. A los padres les preocupa que sus hijos se pasen la noche en los cibercafés locales y queden rezagados en los estudios. En un país que confiere un gran valor a la familia y a la comunidad, Internet se percibe asimismo como socialmente aislante. Un distinguido presentador chino de informativos afirmaba que Internet estaba impidiendo a los jóvenes desarrollar una relación significativa con la televisión, algo que a las emisoras les costaba una generación de potenciales consumidores. El impacto de la «basura mediática» no sólo es temido por las autoridades estatales, sino también por un sector de la audiencia, ansioso por preservar las tradiciones culturales prácticamente erradicadas por la Revolución Cultural y que sólo hoy recuperan terreno.

En su afán por proteger a la juventud de la pornografía, la violencia, la superstición y la «información perniciosa» (por ejemplo las noticias de Occidente), el Estado impuso hace varios años nuevas y estrictas políticas. Ningún menor de 16 puede entrar en un cibercafé a menos que vaya acom-

pañado de un profesor, y desde los 16 hasta los 18 años sólo pueden conectarse a Internet fuera del horario escolar o durante las vacaciones. Los propietarios de los cafés se consideran legalmente responsables del material al que acceden sus clientes. Los ordenadores están conectados directamente con la jefatura de policía y, cuando los clientes acceden a un sitio web inapropiado o prohibido, suena una alarma.

Por supuesto, estas restricciones sólo son aplicables a los cibercafés «legales». Según algunas estimaciones, entre el 50 y el 90 % de los cibercafés de Pekín operan en la clandestinidad y se han convertido en el centro de una próspera cultura juvenil, donde los adolescentes acuden a jugar a los videojuegos, a ver porno y a acceder a las noticias occidentales. El cibercafé Lanjisu, el establecimiento no autorizado donde ocurrió la tragedia, ofrecía un típico descuento: los estudiantes podían conectarse toda la noche por un dólar y medio aproximadamente. Cuando el café había alcanzado su capacidad máxima, simplemente cerraban la puerta. Cuando la puerta exterior estalló en llamas, los clientes no tenían vía de escape.

¿De quién es la culpa? ¿Podrían los guerreros de nuestra cultura haberse resistido a señalar que los dos chicos implicados eran jugadores? ¿Podrían los liberales haberse resistido a observar la inconsistencia de la draconiana normativa social combinada con la negligencia de los negocios ilegales? Difícilmente.

Cuando se les pregunta si las influencias de los medios contribuyeron a su mala conducta, muchos chinos reconocen una cierta preocupación. Sin embargo, son reacios a atribuir causas sistémicas a semejante acto sin precedentes, y señalan la baja tasa de crimen juvenil. La mayoría de las explicaciones de los chinos se centran en las rotas y trágicas vidas domésticas de los chicos. Además, las autoridades escolares les habían tratado con indiferencia y sus vecinos no se habían ocupado de ellos. Estos chicos problemáticos se convirtieron enseguida en el exponente de la ruptura de los vínculos sociales en las cada vez más escasas comunidades con patio, disminución ésta que muchos consideran síntoma de la modernización y privatización de la China urbana.

Tanto los incendios como la ofensiva resultante pueden interpretarse como complejas reacciones sociales y políticas a los cambios rápidos. Concebido como un producto del colapso de la cultura y la comunidad tradicionales, o bien de la errática regulación de la cibercultura emergente, el incidente revela puntos de tensión en la forma en que China se enfrenta a

las fuerzas combinadas de la modernización, la occidentalización y la comercialización. En un contexto tan cargado, el gobierno chino se ha vuelto cada vez más reactivo. Incapaces de responder a todas las zonas conflictivas, los oficiales reorientan abruptamente su atención, apagando fuegos en sentido literal y metafórico, y haciendo la vista gorda cuando pueden. El gobierno estaba de hecho utilizando los fuegos como pretexto para reinar en la cibercultura emergente, pero también estaba tranquilizando a la gente haciéndole ver que estaba dispuesto a afrontar y a dominar su propia conmoción futura.

Me pregunto hasta qué punto habría diferido la escenificación de este asunto en Estados Unidos.

15. «Los monstruos de al lado»
Diálogo entre un padre y su hijo sobre Buffy, *el pánico moral y las diferencias generacionales*
Henry Jenkins III y Henry G. Jenkins IV

Cuando fui a Washington, D. C., a testificar ante el Comité de Comercio del Senado acerca de la juventud y la violencia mediática, me sorprendió el hecho de que mi hijo fuese el único joven de la sala cuando los senadores y los reformadores morales hacían sus pronunciamientos sobre los problemas de la cultura juvenil actual. Yo había concluido mis observaciones ante el Comité de Comercio con una llamada a «escuchar a nuestros hijos». Y en parte me habían animado a hablar las noticias de primera línea sobre la represión escolar publicadas por Jon Katz en su columna de Slashdot *«Voices from the Hellmouth». Después de mi comparecencia, visité colegios públicos y privados de todo el país, tratando de entender cómo interpretaban alumnos, profesores y padres los mensajes que recibían sobre la violencia mediática. Lo que veía una y otra vez era que muchos adultos no sabían cómo hablar con los jóvenes acerca de los medios que éstos consumían.*

Empecé a revisar la literatura de consejos para padres. Mientras que se hablaba a menudo, por ejemplo, de fomentar el placer por la lectura, no se incluía ningún consejo sobre cómo configurar la relación de nuestros hijos con los medios de comunicación, más allá de lo que yo denomi-

no el «discurso del no a Nintendo». Se asumía que nada bueno podía salir de la cultura popular, por lo que siempre se aconsejaba minimizar la exposición a ella. Pero esto difería mucho de la manera de consumir los medios en mi familia. Mi mujer y yo éramos fans, y habíamos animado a nuestro hijo a jugar con la cultura pop; comentábamos con frecuencia en familia cosas sobre los medios que consumíamos, y mediante este proceso le habíamos enseñado a nuestro hijo a convertirse en un perspicaz crítico de la cultura popular. De hecho, hicimos tan bien nuestro trabajo que mi hijo ha seguido estudiando los medios de comunicación en la Universidad de Arizona. Fue mi hijo quien recibió la invitación para escribir este ensayo para un libro sobre Buffy Cazavampiros, *que estaba editando un mentor de estudiantes universitarios, y decidimos utilizar el artículo como un medio para modelar las posibles conversaciones entre padres y jóvenes acerca de los medios que éstos consumían.*

Escribimos este ensayo cuando mi hijo vino a casa por Acción de Gracias en su primer año de carrera. Escribimos secuencialmente las secciones: uno escribía unos cuantos párrafos y el otro respondía. Por desgracia, el ensayo no se incluyó finalmente en la antología, así que aparece impreso aquí por primera vez.

«Los monstruos de al lado» es uno de los varios escritos dialogados que surgieron como fruto de mi participación en los debates sobre la violencia mediática. Puede verse otro ejemplo en «I'm Gonna Git Medieval on Your Ass! A Conversation on Media and Violence», escrito con James Cain, en Helaine Posner (comp.), Cultures of Violence *(Amherst, University of Massachusetts Art Museum, 2002).*

Henry Jenkins III: Neil Postman advierte que la televisión es un medio de «absoluta revelación», que expone a los niños a los secretos de los adultos: «Pues, al hablar, siempre podemos susurrar para que el niño no nos oiga. O podemos emplear palabras que no entienda. Pero la televisión no puede susurrar [...]. Por definición, la edad adulta implica misterios resueltos y secretos desvelados. Si los niños conocen desde el principio los misterios y los secretos, ¿cómo los distinguiremos de los demás?».[1] Sin embargo, los adultos no son los únicos que «susurran» para preservar sus «secretos». La televisión puede permitir a los adultos comprender mejor a sus hijos mediante programas como *Buffy Cazavampiros*, que les garanti-

za el acceso a las ansiedades, temores y aspiraciones que se ocultan con tanta frecuencia tras las puertas de las habitaciones.

El pánico moral que siguió a la masacre de Columbine en Littleton, Colorado, revelaba una quiebra comunicativa entre los adultos y los adolescentes, toda vez que a los adultos les guiaba el miedo a sus propios hijos y la ignorancia respecto de los productos culturales tan importantes para éstos. Los adultos expresaban con frecuencia su preocupación por el hecho de que Internet fuese un nuevo espacio de «secretos», «de comunicaciones encubiertas, cerradas a la supervisión de los adultos».[2] Al mismo tiempo, las diversas investigaciones gubernamentales hacían poco esfuerzo por incluir realmente a los jóvenes en sus vistas. Todas estas experiencias indican la necesidad de nuevas formas de comunicación entre una cultura juvenil emergente y una sociedad de padres preocupados.

En este ensayo dialógico, exploraremos de qué maneras podría propiciar *Buffy* las conversaciones acerca (y a través) de las diferencias generacionales, empezando por cómo una mitología compartida sitúa a ambos participantes en una posición más o menos equilibrada, al permitir que padres e hijos se distancien de las viejas confrontaciones. El análisis de los personajes televisivos puede alentar un proceso de introspección y especulación, que a menudo inaugura nuevas formas de pensar y conversar. A veces podemos ocultarnos tras los personajes; a veces éstos pueden ayudarnos a hallar modos de sacar a relucir los pensamientos y los sentimientos.[3]

Si, tras el tiroteo de Littleton, los nuevos medios tildaban a menudo de patológicos a los jóvenes como «los monstruos de al lado», *Buffy* invertía las polaridades, demonizando juguetonamente a los adultos y su deseo de controlar a los adolescentes.[4] No obstante, la serie presenta también varios personajes, especialmente a Spike y Giles, que median entre los adultos y los adolescentes. Usaremos los episodios «Pan de jengibre», «Dulces para la banda», «La transformación» y «Ansias de amor» como puntos de partida para una discusión de gran alcance sobre el pánico moral a raíz de Columbine. *Buffy* entró en la historia de Columbine cuando la cadena WB canceló la emisión de «El día de la graduación» porque los ejecutivos pensaron que podía inspirar o justificar la violencia en los institutos. Al mismo tiempo, la analogía de «la boca del infierno» se aplicó profusamente a los aspectos más dolorosos de los institutos actuales que algunos, y especialmente el columnista de *Slashdot* Jon Katz, creían que habían exacerbado la violencia escolar.[5] Lo que *Buffy* puede decirnos sobre Columbine

no comienza y termina con sus representaciones literales de jóvenes que empuñan armas. Al centrar la atención en las tensiones en la cultura de los institutos y en el seno de la familia, *Buffy* nos presenta un contexto emocional para Columbine y sus secuelas. El discurso de la guerra cultural que siguió a Columbine desplazó la atención desde la cultura escolar hacia la violencia mediática. Centrarnos aquí en episodios como «El día de la graduación» contribuiría sencillamente a aumentar la confusión. En lugar de ello, examinaremos episodios que abordan las distintas maneras que tienen los adolescentes y los padres de entender la línea que separa la adolescencia de la edad adulta. En ciertos casos, esto significa fijarse en episodios como «Dulces para la banda» y «Pan de jengibre», que destacan conflictos entre adultos y adolescentes; en otros, en capítulos como «La transformación» y «Ansias de amor», que exploran las elecciones de los adolescentes que contribuyen a definir sus identidades adultas.

Henry IV: Cuando oí por primera vez que *Buffy la Cazavampiros*, la comedia absurda de 1992 interpretada por Kristy Swanson, se llevaría a una serie televisiva, apenas me impresionó la noticia. La película se había estrenado cuando yo estaba en los primeros años de secundaria, y ya por entonces me había parecido simplista. «Es una serie mala», me decían mis amigos mediada la primera temporada. «[Los guionistas] no reconocerían a un adolescente que les estrechase la mano.» Durante tres años evité obedientemente el programa, sintiendo vergüenza ajena cuando un inepto estudiante de primer año ponía por las nubes a Sarah Michelle Gellar. Durante ese tiempo, comencé a ver semanalmente *Dawson crece*, pero no vi ni una sola vez a la Cazavampiros. Quiero decir hasta que empezaron a verla mis padres. Mis padres y yo siempre hemos tenido una relación cercana, y los medios de comunicación han sido una de las cosas importantes que hemos compartido. Desde los días de *Pee Wee's Playhouse* hemos compartido el interés en algunas series, y nos hemos sentado a verlas juntos. Por eso me sorprendió que estuvieran viendo un programa tan juvenil. Curioso por saber lo que ellos, cultos estudiosos de los medios, sacaban de una serie semejante, la vi una noche y me descubrí respondiendo realmente a los personajes humanos y a su conversación. Me pasé toda la noche viendo buena parte de la primera temporada en vídeo y descubrí que la mayoría de los capítulos tenían su interés. Incluso cuando el profesor de Xander resultó ser una mantis religiosa, incluso cuando fue vencido por

una hiena, yo podía conectar esas pretenciosas metáforas de monstruos con mis experiencias. Contarles a mis amigos que me gustaba *Buffy* significaba dejar que me hicieran picadillo en la tabla de cocina social. Después de todo, eso de los 16 años era un fastidio. Pero, cuanto más me la jugaba en ese terreno, más descubría que no estaba solo. Algunos de mis mejores amigos eran fans silenciosos de *Buffy*, entusiasmados con la posibilidad de compartir sus momentos favoritos conmigo. Me alegré de haber dedicado tiempo a entender la cultura de mis padres.

La manera en que padres, profesores y administradores han reaccionado ante la tragedia de Columbine cerrando las puertas a la cultura juvenil y acabando con la intimidad de los jóvenes me parece un indicio de lo poco que se comunican ambas partes. *Buffy Cazavampiros* es un programa sobre adolescentes escrito por tipos de la generación X en un nivel interpretativo para adultos. Los personajes no son todos adolescentes superficiales y reinas de la belleza, como en su momento creía, sino también los hombres y las mujeres de mediana edad con los que deben relacionarse en sus vidas: los monstruos y los mentores. El hecho de que el comienzo de la serie y los resúmenes de los capítulos anteriores estén narrados por Giles, el padre de Buffy, sugiere que la serie podría verse desde múltiples perspectivas. Es tanto la historia de mis padres como la mía. En este ensayo, mi padre y yo intentaremos reconciliar estos dos conjuntos de personajes con relación a nosotros mismos, así como a los niños y adultos que vemos a nuestro alrededor. Sugeriremos una relevancia social fácil de hallar en las historias que *Buffy* nos cuenta e, implícitamente, modelaremos los tipos de discusiones entre adultos y adolescentes que podrían contribuir a evitar trágicas guerras culturales y problemas cotidianos de comunicación.

«Pan de jengibre»: la caza de brujas

Henry IV: «Pan de jengibre», la poderosa barbacoa de política censora que ha ideado la guionista Jane Espenson en la tercera temporada de la serie, parece una lista detallada de las principales batallas que siguieron a Columbine: varios casos civiles célebres, las audiencias parlamentarias y la reacción desmesurada de los padres a nivel nacional. Los chicos acaban muertos y la preocupada comunidad de adultos escoge a toda la cultura

wiccana como cabeza de turco por sus agresiones: queman libros, registran taquillas, desconectan Internet, encierran a sus hijos en sus habitaciones y tiran la llave, exactamente lo mismo que veía a mi alrededor. Pero lo que me sorprende es que el episodio no estaba inspirado en modo alguno en Columbine. «Pan de jengibre» se filmó más de cuatro meses antes de la masacre. ¿Cómo pudo captar tan elocuentemente la voz de esta juventud estadounidense tratada con tanta condescendencia?

Henry III: Columbine fue el catalizador inmediato del pánico moral, pero éste no comenzó en Columbine.[6] La antropóloga Mary Douglas ha escrito sobre las cazas de brujas en las sociedades tradicionales. Una caza de brujas puede ser provocada por una tragedia indescriptible e incomprensible, pero enseguida se dirige contra los «sospechosos habituales».[7] Se puede acusar a mucha gente, pero las acusaciones que persisten se basan en las líneas de falla de la comunidad. Giles ofrece una explicación similar en «Pan de jengibre» cuando describe los demonios de la empatía que actúan sobre nuestros más oscuros temores para transformar las pacíficas comunidades en patrullas de vigilantes. Si no estuviéramos ya asustados, estos demonios, reales o metafóricos, no podrían causar estos oscuros daños. El pánico moral en el mundo real entra en erupción en torno a dos líneas de falla: en primer lugar, la creciente visibilidad de la cultura juvenil en una época en que nuestra sociedad está comenzando a absorber una nueva burbuja demográfica equiparable al *baby boom*, y, en segundo lugar, una considerable brecha generacional en cuanto al acceso y al gusto por las tecnologías digitales. Estas preocupaciones afloraron en la cultura popular mucho antes de que fuéramos plenamente conscientes de las crecientes tensiones entre adultos y adolescentes. Muchas de las obras que se convirtieron en blancos de los ataques (*Diario de un rebelde, Kids*, Marilyn Manson, *Buffy*) expresaban perspectivas juveniles sobre los crecientes conflictos entre padres e hijos. Políticos como William Bennett y Joseph Lieberman intentaron trazar la línea de demarcación entre la violencia mediática «significativa» y la «gratuita» en función de criterios ideológicos y generacionales. Ya saben: *Diario de un rebelde* era mala violencia y *Peligro inminente* era buena violencia. Puede que las audiencias parlamentarias se hayan centrado en la industria del entretenimiento, pero, a nivel local, la atención recaía sobre los chicos y su cultura.

Henry IV: Los padres de esta historia, al igual que sus homólogos en la vida real, ignoran las excepcionales cualidades, las virtudes y los defectos de sus propios hijos cuando juzgan las restricciones que deberían aplicarse a esos chicos. En el episodio, la madre de Willow repara en el nuevo peinado de su hija. «Me lo corté en agosto», le recuerda Willow. Su madre no se ha fijado demasiado en ella desde agosto. Cuando hablan, la señora Rosenberg mira fijamente un programa de la iglesia, la mesa de centro, el suelo e incluso los zapatos de Willow. Pero casi nunca es capaz de mirar directamente a la cara a su hija. Mis padres y yo discutimos continuamente, pero nuestros conflictos suelen acabar en una discusión productiva. Algunos amigos míos no han tenido tanta suerte. A varios de ellos no sólo les han echado de la habitación, sino a la calle. Una de mis mayores enemigas en el instituto dormía con frecuencia en el pabellón de música de la escuela en lugar de luchar por la oportunidad de dormir en su propia cama. La considerábamos muy promiscua porque pasaba a menudo la noche en casa de su amigo. La mayoría de nosotros jamás comprendimos que, para ella, se trataba más de una necesidad que de un lujo. Recurría a la compasión de sus amigos para comer.

Henry III: La madre de Willow nunca le pregunta nada significativo, pues cree saber ya las respuestas. Willow se lamenta: «La última vez que tuvimos una conversación de más de tres minutos fue sobre el sesgo patriarcal del Programa de Mister Rogers». La señora Rosenberg es una desagradable caricatura de los padres académicos. Enfrentada a los temores de que su hija esté metida en brujería, le explica: «La identificación con los iconos míticos es perfectamente típica de tu grupo de edad. Es una clásica reacción adolescente a las presiones de la incipiente edad adulta». Una vez que ha etiquetado y catalogado a su hija, ya no necesita escuchar lo que Willow tiene que decir. Si la hija tiene una perspectiva diferente, es una «ilusa». Si defiende su cultura, está «actuando». Y si continúa desafiando a su madre, queda castigada.

Henry IV: La reacción de Willow es de incredulidad. ¿Cómo puede su madre dar más crédito a lo que dice un manual de antropología que a la chica que tiene delante? ¿Cómo puede ignorar las especiales circunstancias a las que Willow se enfrenta, los rasgos que hacen de ella un individuo? «No soy parte de un grupo de edad —explica—, soy yo, el grupo de

Willow.» Los chicos de la escuela nunca han visto que Willow encaje con ellos. En sus mentes, ella es una extraterrestre, una excepción a toda regla. Es una niña judía criada en una ciudad de California con playa y gente rubia. Es una chica a la que le gusta la tecnología, una torpe y balbuceante rata de laboratorio con peto morado. Pero su madre la encuadra en el mismo grupo de quienes la atormentan. A los niños no les gusta contar a sus padres que los desprecian o los humillan en el colegio. Por mi experiencia, puedo decir que bastante doloroso es ya intentar contárselo a tus amigos. Willow se enfrenta a la presión de intentar estar a la altura de lo que Cordelia y las otras chicas esperan de ella. Así que se distancia de su madre y trata de eliminarla de la ecuación. Y luego no entiende cómo su madre puede estar tan desinformada.

Henry III: El episodio nos muestra tres reacciones adultas muy diferentes al pánico moral. La señora Rosenberg intelectualiza en exceso, pues está muy alejada de la vida de Willow. Joyce Summers comienza el capítulo tratando de conectar con su hija, llevando el almuerzo y un termo cuando sale a patrullar. Buffy considera a su madre una entrometida. Cuando su madre aparece en el comedor, Buffy protesta: «Éste es el comedor del colegio y tu lugar es la casa. Si mezclas las dos cosas, mi mundo se disuelve». Joyce no puede guardar los secretos de su hija y arrastra a toda la comunidad en su campaña de restaurar el control de los adultos sobre Sunnydale. En su discurso en la reunión de padres, pasa de una preocupación abstracta sobre «los monstruos» a un acercamiento paulatino al mundo de su hija, de «brujas y asesinos». Su campaña para proteger a los «niños» se convierte en una guerra contra su propia hija y los amigos de ésta.

Henry IV: Joyce no deja en paz a Buffy. Vaya donde vaya Buffy, y en cualquier cosa que diga, haga o piense, la Gran Madre la vigila. Joyce pone las cosas difíciles. Pero entonces comete el último acto de traición. Buffy le ha confiado un secreto y ella se lo cuenta a todo el mundo de forma que influirá negativamente en la felicidad de su hija. Por eso los adolescentes no les cuentan nada a sus padres. Tienen pesadillas en las que su confianza se ve traicionada. Pero, a diferencia del mal amigo que traiciona tu confianza, no puedes decir adiós a tus padres. Tienes que volver a casa y poner aún más empeño en dejar al margen a tus padres la próxima vez.

Henry III: La tercera perspectiva la encarna el director Snyder. Snyder siempre ha sido autoritario, pero la opinión pública lo ha mantenido a raya. Cuando los padres se dejan llevar por el pánico, ordena registrar las taquillas: «Éste es un día glorioso para todos los directores. Se acabaron los patéticos gemidos sobre los derechos de los alumnos. Tan sólo una larga fila de taquillas y un hombre con una llave». Las demandas públicas de eliminar de la biblioteca la literatura «ofensiva» brindan un pretexto para ajustar cuentas pendientes con Giles. Los directores de todo el país utilizaron Columbine justamente en este sentido: para tomar medidas enérgicas contra los chicos molestos.

Henry IV: ¿No es curioso lo mucho que las decisiones oficiales de Snyder satisfacen sus deseos personales? ¿Cómo cualquiera que le lleva la contraria se queda sin financiación para sus estudiantes o es sometido a investigación policial? Está claro que se tiene a sí mismo por un superpadre, un defensor de la autoridad de los adultos más que una ayuda para los estudiantes. En este terreno, el programa no podría ser más realista. Una escuela cercana a mi universidad prohibió a todos sus alumnos llevar abrigos gruesos hace dos inviernos. No sólo no podían llevar los chicos trincheras negras; tampoco podían llevar chaquetas de los Orioles ni forros polares de Old Navy. Muchos de los padres se quejaron de que sus hijos habían cogido una neumonía. Pero el director mantuvo su decisión. En muchos sentidos, Snyder ha sido pulido para la televisión.

Henry III: A menudo se violan los derechos de los alumnos porque los profesores y los administradores quieren hacer más «seguras» nuestras escuelas, pero «Pan de jengibre» sugiere que una vez que convertimos nuestras escuelas en un Estado policial, todos los adolescentes se sienten amenazados. Cordelia presume de lo que le sucede a Michael, el gótico del lugar, que se le antoja repugnante, pero, al final del capítulo, sus padres han confiscado *sus* vestidos negros y *sus* velas aromáticas. Cuando registran las taquillas, Willow se siente en peligro por sus «cosas de bruja», mientras que Xander se preocupa porque «Estamos en la Alemania nazi y tengo *Playboys* en mi taquilla».

Henry IV: ¿Y qué pasa con Giles? Es un adulto, pero no da ningún miedo. Anda con los chicos. Asiste a sus fiestas de cumpleaños. Se disfraza con

ridículos trajes y los invita en Halloween. Destaca en cada foto de los *scoobys* como «el alto del traje». Pero, lo que es más importante, les brinda la autoridad adulta que necesitan para ganar sus batallas. Puede librar las batallas que Buffy no puede librar: las del mundo real. Creo que me gustaría tenerle cerca. ¿Cuál es su papel en la historia?

Henry III: Giles encarna al buen profesor que comparte los riesgos con sus alumnos. Cuando Snyder toma medidas duras, ataca a Giles y sus sospechosos libros, dejándole que afronte los problemas de sus alumnos armado únicamente con «un diccionario y *Mi amiga Flicka*». Cuando los padres queman a sus hijos en la hoguera, los libros de Giles sirven de leña. Giles recuerda lo que era ser un paria adolescente y se siente personalmente implicado cuando amenazan a sus alumnos.

«Dulces para la banda»: el adolescente que llevas dentro

Henry III: «Dulces para la banda» es otro capítulo donde los «monstruos de al lado» son los adultos, no los adolescentes. Empieza con la preocupación por el control de los adultos. Habiéndose escapado de casa, Buffy se descubre bajo el férreo escrutinio tanto de Giles como de su madre. Sin embargo, se siente todavía más asustada y confusa cuando se desmorona el control de los adultos. Los dulces demoníacos de la banda hacen regresar a los adultos a sus identidades adolescentes y andar desbocados por las calles. Como explica Buffy: «Se comportan como una de nuestras pandillas. [...] Ningún vampiro ha dado tanto miedo jamás». ¿Qué le resulta tan aterrador?

Henry IV: Muchos chicos de 17 años quieren ser adultos y poderosos como sus padres. Pero pocos de ellos quieren que sus padres sean adolescentes e impotentes como ellos. Los adolescentes se perciben a sí mismos a medio camino en un difícil proceso de aprendizaje. Siente sobre sus espaldas el peso de las expectativas de que maduren de la noche a la mañana, incluso cuando son los primeros en presionarse a sí mismos. Si admiten ser jóvenes y necesitados, pierden todo poder, control y credibilidad a la hora de tomar sus propias decisiones. No obstante, para hacer lo necesario para salir de casa de sus padres, necesitan obligarse a madurar más

rápido de lo que están preparados y, si no cumplen los plazos de la sociedad, deben tirarse un farol y aparentar más seguridad de la que tienen. No subestimemos el grado de dependencia que tienen muchos adolescentes respecto de sus padres como pilares en los que apoyarse. Los padres ponen comida en la mesa y en la nevera. Se aseguran de que puedas ir a la escuela. E incluso si has perdido a todos tus amigos y no tienes a nadie, ellos siempre estarán ahí. Cuando quitas a los padres, al adolescente le meten con embudo la madurez más rápido de lo que acierta a tragar, y la vomita en la residencia universitaria en el primer año de carrera. «Dulces para la banda» es la historia de una súbita graduación que les dice a los adolescentes que conozcan sus límites y recuerden a qué casa vuelven por la noche.

Henry III: Si «Pan de jengibre» muestra lo que ocurre cuando el deseo adulto de controlar a los adolescentes se descontrola, «Dulces para la banda» sugiere que los adultos pueden desear en el fondo la libertad y el libertinaje que negarían a sus hijos. Los profesores quieren faltar a clase. Las madres quieren tirarse a sus amigos y beber Kahlúa con ellos. El vigilante quiere formar su propia banda de rock y se mete con los polis. El médico de la ciudad se quita la camisa y se lanza a bailar desenfrenadamente entre el público. Y Snyder no es más que uno de esos tipos aburridos que no se comen una rosca. Oz sugiere que se trata de un «aleccionador espejo» para los personajes adolescentes, pero ¿a ti te parece justo eso? ¡Ni Buffy ni Willow actúan así!

Henry IV: Los padres nunca están ahí en los grandes triunfos de su hija adolescente. Cuando una chica se siente presionada para tener relaciones sexuales con su novio y dice que no, mamá y papá siguen en casa con las luces encendidas, preocupados y en la inopia. Cuando expone un trabajo estelar en la escuela, están trabajando, cuidadosamente encerrados fuera del aula. Incluso si les cuenta por la noche que hizo un trabajo estupendo, les parece una fanfarrona. Pero, cuando la expulsan temporalmente por beber en el servicio de chicas, se implican al máximo. Los adolescentes necesitan autonomía, y por eso intentan que no se metan en sus cosas. En «Dulces para la banda», cuando los adultos regresan a su adolescencia, en realidad no se convierten en espejos de sus hijos. Se convierten en un reflejo de su forma de *ver* a sus hijos. Joyce quiere tener mucho sexo pro-

miscuo porque piensa que eso es lo que debe de experimentar Buffy a sus espaldas. En la temporada anterior oyó decir que Buffy había entregado su virginidad a un profesor mucho mayor que ella y, con razón o sin ella, tiene un pobre concepto de su madurez sexual. Volverse adolescente significa (para ella) asumir sus temores de la independencia sexual de su hija. No se da cuenta de que esto es completamente innecesario, ni de que Buffy no es tan mala como ella se imagina.

Henry III: Me pareció realmente conmovedora la descripción de Joyce del retorno a la adolescencia como un despertar: «Como si tener un hijo y casarse y todo lo demás hubiera sido un sueño y ahora las cosas volvieran a ser como deberían». Para Joyce, los dulces de la banda representan una oportunidad de reclamar aspectos de sí misma que había sacrificado para encajar en el mundo de los adultos. ¡No es de extrañar que los adultos parezcan tan ávidos de coger todo lo que puedan! No conozco ningún adulto que en realidad, en lo más íntimo de su ser, se sienta totalmente maduro. En mi caso, no es que quiera participar en carreras callejeras de coches ni romper escaparates (cosas que no hice cuando era adolescente), es sólo que quiero volver a un tiempo en que no tenía que tomar todas las decisiones ni correr todos los peligros. Sin embargo, no siento ninguna nostalgia de mis años de instituto. ¡Enfrentados a la realidad a la que se enfrentan a diario muchos adolescentes, la mayoría de nosotros saldríamos corriendo como locos!

Henry IV: Creo que Joyce acabaría eligiendo regresar al mundo de los adultos. Cuando eres adulto, aún puedes seguir riendo, anhelando y corriendo. Pero además puedes hacer otras cosas. Tienes la última palabra en todas las discusiones. Por eso la edad adulta acabará triunfando en tu mente. Pero no es tan malo ser joven. No estoy seguro de que lo cambiase si pudiera. No con todo lo que perdería. No, el instituto sólo es un infierno en las semanas de exámenes.

Henry III: Tal vez los adultos proyectamos nuestras fantasías transgresoras sobre la adolescencia, imaginando una vía de escape de las frustraciones de la vida adulta. Resulta especialmente revelador que el propósito de someter a los adultos al seductor hechizo de los dulces de la banda sea que olviden a sus propios hijos, de suerte que el alcalde y sus secuaces puedan

ofrecer al demonio los bebés de la ciudad. Llevado a sus últimas consecuencias, el deseo de recuperar la adolescencia se convierte en el deseo de asumir el control sobre las vidas de nuestros hijos. Como advierte Buffy: «Creo que es más fácil vivir mi vida si yo no estoy allí».

Por supuesto, mi fascinación con *Buffy* está motivada por una mezcla de nostalgia por la camaradería de la banda de Scooby (una intimidad social que jamás disfruté en el instituto) y satisfacción cuando la serie enlaza con algún aspecto desagradable de mis experiencias adolescentes. ¿Veo esta serie como una experiencia utópica de una vida de instituto que yo nunca tuve, o porque admite que el instituto es la distopía que recuerdo que fue? Un poco de ambas cosas.

«La transformación»: no puedes volver a casa

Henry IV: Una vez oí decir que las elecciones que haces en el instituto afectan a la persona que acabas siendo. Algunas de estas elecciones son evidentes. Consideremos, por ejemplo, el proceso de solicitud de universidad. Muchas de las decisiones que tomamos en el instituto son menos trascendentales. ¿Cancelaremos el plan de pasar la noche en casa de nuestro mejor amigo para quedar con una chica a la que apenas conocemos? ¿Pedimos un refresco o cuidamos la línea? ¿Elegimos el rollito de salchicha o el falafel? ¿La píldora roja o la azul? Xander hizo una elección semejante. Willow acababa de despertar de un coma. El chico con quien Xander se disputaba sus afectos, el más guapo y zalamero Oz, estaba arrodillado junto a su cama. Xander tenía que tomar una decisión a toda prisa. ¿Entraría y consolaría a su amigo, asumiendo el mérito que merecía por sacarla del coma? ¿O actuaría con responsabilidad y saldría a buscar a un médico, permitiendo a Oz pasar un momento a solas con ella? «La transformación» trata de las elecciones que determinarán la persona que llegaremos a ser; lo grandes o lo pequeños, lo que esperamos y lo que no. De hecho, todos los personajes hacen elecciones: Angel guiar a Buffy y luego matar a todo el mundo, Snyder arruinar la vida de una chica inocente, Joyce no escuchar a su hija, Giles entregarse a sus fantasías de Jenny Calendar. Estas elecciones configuran la manera de ver el público a los personajes. Joyce, comprensiva hasta ese momento, ofrece un lado sombrío por creer a la policía por encima de su propia hija. En la siguiente tempo-

rada, su imagen seguirá en declive, pasando por su «escándalo» con los jóvenes en «Dulces para la banda», para culminar en su hoguera en «Pan de jengibre». Al elegir ir en busca de un médico, Xander se rinde a la realidad de que jamás conseguirá a la chica.

Henry III: Los padres solemos pensar que vemos claramente las opciones: haz esto y nunca llegarás a la universidad. Y solemos sentirnos desconcertados cuando los adolescentes deciden no aceptar nuestras disyuntivas, eligiendo opciones que nunca les ofrecimos. Empezamos a imaginar cómo sobrevivirán nuestros hijos sin nosotros. O llegamos a la conclusión de que nuestros hijos se pasarán el resto de sus vidas en el apartamento del sótano. Así pues, nos debatimos entre el deseo de echarlos del nido y el deseo de mantenerlos cerca de nosotros. Cada elección es decisiva, al igual que las elecciones de Buffy tienen la capacidad de arrastrar el mundo entero hasta el infierno. La mayoría de las veces, cuando todos se retiran de un combate, no ha cambiado gran cosa, pero a veces decimos cosas de las que no podemos retractarnos. Tal es el punto al que llegan Joyce y Buffy en este episodio: un punto sin retorno. Joyce le dice a Buffy que si sale por esa puerta no puede volver, y Buffy le toma la palabra. Hemos tenido algunas peleas realmente crueles. Me alegro de no haber llegado nunca hasta ese extremo. La escena me asusta porque veo lo fácil que sería alcanzar ese punto y no saber dar marcha atrás.

Henry IV: La escena comienza con una elección sencilla, o al menos rápida. Un vampiro ataca a la madre de Buffy. ¿Empalará al vampiro (revelando su identidad secreta) o dejará morir a su madre (lamentándolo de por vida)? Buffy salva la vida de su madre, y eso la trastorna tan profundamente que destroza la familia para siempre. Joyce no volverá a ver a Buffy como su «hija adolescente». Ahora se ha convertido en algo extremadamente diferente, una «hija monstruo». Joyce queda trastornada por la anormalidad de su hija, por su diferencia respecto del vecindario blanco y suburbano. Intenta razonar con Buffy, mostrarle que acaba de cometer un estúpido error. «Cariño —le pregunta—, ¿estás segura de que eres la Cazavampiros?», «¿Has intentado alguna vez no serlo?» Buffy acaba de salir del armario. Joyce debe de haber tenido un montón de planes para Buffy (una feliz vida de casada con un médico rico y apuesto) que quedan en entredicho con estos cambios. En opinión de Joyce, la cacería de vam-

piros de Buffy no es más que una costumbre fascinante pero mala, un reto que debe superar. Cuando Buffy declara que tiene que salvar al mundo, la madre se aferra firmemente a su autoridad. «No te marcharás de esta casa», replica. Al diablo con el mundo. Joyce jamás entenderá ni aceptará el estilo de vida alternativo de su hija. Su hija es simplemente más rara de lo que a ella le gustaría.

Henry III: Tus referencias a la rareza* son muy oportunas. Se trata de una secuencia de salida del armario, y Joyce tiene que modificar su percepción de su hija y de sí misma antes de poder aceptar las revelaciones de Buffy. Joyce se ha esforzado mucho por ser la madre ideal, especialmente desde su divorcio; ha intentado estar al tanto de los intereses de Buffy y conocer a sus amistades. De repente, descubre lo poco que sabe de ella: «Abre los ojos, mamá. ¿Qué crees que está pasando desde hace dos años con tantas peleas y acontecimientos misteriosos? ¿Cuántas veces has lavado la sangre de mi ropa y aún no lo has descubierto?».

Cada línea cuenta; cada frase que pronuncia Joyce representa un cambio mental. Joyce lucha por agarrarse a algo o a alguien, mientras su mundo se desmorona a su alrededor. Su primera reacción es de negación: «¿Estás segura, cariño?». Luego, el deseo de cambio: «¿Has intentado no ser una cazavampiros?». Después, el intento de identificar las causas y desmarcarse del problema: «Es porque no has tenido una sólida figura paterna». Joyce apela a la autoridad externa, la policía, con el fin de restaurar el control adulto. Su hija no puede ser responsable del destino del mundo. No está preparada.

Sus respuestas son banales, predecibles y muy familiares. Son cosas que juramos que jamás diríamos, y nos descubrimos diciendo de todos modos. Joyce sabe que son inapropiadas incluso cuando las dice, pero ¿qué otra cosa podría decir? Traza una línea y fuerza a Buffy a cruzarla. Tras esa línea, su relación jamás volverá a ser la misma. O bien no quiere decir eso y ha perdido toda credibilidad, o sí que quiere, y ha destrozado para siempre su familia. Joyce sabe que se trata de una elección permanente; ha llegado a este punto antes con su marido. Buffy no tiene elección. De repente, Joyce es lo que se interpone entre ella y su misión. Rajará a su madre al igual que apuñalará a su amigo del alma, pues eso es lo que debe hacer para

* *Queerness* significa tanto rareza o extrañeza como homosexualidad. (*N. del t.*)

salvar el mundo. Joyce siente la necesidad de hacer algo, aunque sea un error; y, llegados a este punto, solemos hacerlo todo mal.

Henry IV: Resulta muy interesante el hecho de que el capítulo esté escrito de tal manera que los adolescentes pueden mirar hacia delante a la edad adulta, e imaginar cómo sería el conflicto si se le diese la vuelta a la tortilla. Esto nos ayuda a superar la desventaja en la perspectiva que tenemos cuando somos jóvenes: el paradigma del «tú puedes ver en mi interior pero yo no puedo ver dentro de ti». Esto se debe, en parte, a que Joyce es bien tratada. Aunque su perspectiva se describe a menudo con una bufonada descarada (cualquiera que haya visto el programa reirá a carcajadas con eso de «¿has intentado alguna vez no ser la Cazavampiros?»), se filtra una cierta dosis de realismo. ¿Entenderías tú que tu padre llegara y te revelara: «Hijo mío, debes saber que en realidad soy el Avispón Verde»? Pensarías que se trata de una broma de muy mal gusto. Supongo que Joyce cree que es una llamada de atención. Una vez que pierde el control, Joyce ya no tiene más mundo que cuando era adolescente. La ansiedad y la desesperación que ha aprendido a guardar en su interior se escapan rugiendo como un cuesco en medio de una cena. Es casi una adolescente.

Por otra parte, Buffy es como si tuviera 40 años. El poder y la responsabilidad que anhelan otros adolescentes se vierten sobre ella en cantidades ingobernables. Siempre será la Cazadora. Ni más, ni menos. No tiene futuro. Y esto la sitúa en una categoría algo apartada de los demás adolescentes. Por joven que pueda parecer su cuerpo, jamás sabrá qué son los 16 años.

Algo parecido a Spike y Angel, que tampoco encajan en las categorías habituales de adolescente o adulto. Angel nació en el siglo XVIII. Podría haber sido el canguro de Benjamin Franklin. Si la madurez guardase una correlación directa con la edad, Joyce tendría que inclinarse a sus pies. Pero, en lugar de ello, se acuesta con la hija de ésta. Spike y los otros vampiros actúan como comentaristas imparciales, mediadores entre los grupos de edad. Él nunca ha criado hijos. Nunca ha tenido una vida ni un trabajo de adulto. Siempre le han tratado como un maduro estudiante universitario, un joven que aún está forjando su ser. Si los adolescentes están atrapados en una incómoda fase entre la infancia y la edad adulta, esto es muchísimo peor en el caso de los vampiros. Éstos van acumulando

experiencia sin recibir jamás el respeto que merecen. Un episodio de la quinta temporada, «Ansias de amor», detalla la transformación mental de Spike de niño a hombre, desde la asustada adolescencia hasta la autoridad de la madurez. Me pregunto cómo llegaré a ser escritor. ¿Sucederá en un bello instante de transformación, un momento que abra mis ojos al mundo? ¿O sucederá lenta y dolorosamente a lo largo de años y más años de esperas y tentativas? ¿Sabré cuándo he llegado a ser adulto? En «Ansias de amor», acompañamos a Spike en su búsqueda multisecular de ilustración y autoestima. Vemos reconciliarse al adolescente y al adulto como dos extremos de un mismo proceso vital.

«Ansias de amor»: retrato de un vampiro en su juventud

Henry IV: El problema de Buffy estriba en que debe visitar las escenas del crimen noche tras noche. Siempre está examinando los cadáveres en busca de heridas de pinchazos, viendo salir a los muertos de sus tumbas. Y, lo peor de todo, a menudo tiene que volver a matarlos. Todos sus conocidos mueren, incluso las personas que más intenta proteger. Por eso, cuando la apuñalan durante una patrulla nocturna, no le cuesta imaginarse lo peor. «Al menos no hicieron picadillo ninguno de mis órganos vitales», bromea al día siguiente. Pero la expresión de su rostro lo dice todo. Ya no puede decir: «Soy fuerte. Soy única. A mí no me sucederá». Debe afrontar la inevitabilidad de que no sólo puede sucederle, sino que le sucederá.

La reacción natural al sentimiento de amenaza es tomar medidas. Cuando te sientes feo, sigues una dieta. Cuando te sientes violado, reclamas un justo castigo. Así pues, Buffy intenta perfeccionarse, corrigiendo los defectos de su estilo de lucha. Acude a Spike, que ha matado a dos Cazadores, en busca de consejo sobre supervivencia personal. «No consiste en memorizar una serie de movimientos», le explica. En el transcurso del capítulo, le cuenta su cuento de anhelo, de muerte y de gloria, pero ella no aprende nada a la postre. Para ella no existe ningún método seguro para evitar la muerte, ningún sistema que pueda preparar. Siempre puede empuñar su arma y no separarse de sus amigos, como él sugiere, pero, cuando la atacaron, estaba preparada. La muerte es una realidad en su vida, una fuerza intangible pero implacable bajo sus pies, que tiñe sus ropas.

Henry III: Una de las razones por las que resulta peligroso permitir que los líderes políticos empleen el término «niños» cuando en realidad quieren decir adolescentes es que nuestra cultura ha idealizado mucho el mito de la inocencia infantil. Vemos la infancia como una época simple, sin ira ni preocupaciones, a salvo de la violencia. Conforme van pasando de la protección paterna hacia la autonomía, los adolescentes afrontan una enorme ansiedad. Desde Columbine, la preocupación por la violencia mediática no ha desplazado el foco de atención a la violencia en el mundo real. Es como si sintiéramos que es más importante proteger a los adolescentes de las imágenes violentas que protegerlos de la violencia emocional y física en su entorno real. Los adultos parecían comprender por doquier la causa de esos asesinatos; a la mayoría de los adolescentes que conozco no les cuesta entender el origen de esa furia.

Puede que Harris y Klebold se sintieran atraídos por las imágenes violentas, pero esas imágenes mediáticas no los convirtieron en asesinos. La violencia empieza mucho más cerca de casa. Pensemos, por ejemplo, en uno de los jugadores de fútbol americano del instituto entrevistado por *Time*: «Columbine es lugar bueno y decente, excepto para esos marginados. La mayoría de los chicos no les querían allí. [...] Nos burlábamos de ellos. Pero ¿qué cabe esperar de chicos que vienen a clase con raros peinados y sombreros con cuernos? No son sólo los típicos musculitos; toda la escuela les tiene asco. Son una panda de maricas, que andan agarrándose unos a otros por sus partes».[8] Su lenguaje es de una banal homofobia; espera que sus opiniones las suscriban incondicionalmente los demás adolescentes y las autoridades adultas. Nunca sabremos cómo era la sexualidad de Harris y Klebold. No tiene importancia. La homofobia afecta a todos los adolescentes de Estados Unidos en la medida en que les hace sentir temor o vergüenza por las diferencias respecto de sus compañeros de clase. Recuerdo que me machacaban en el instituto por esa clase de comentarios. Se burlaban de mí, me escupían, me insultaban y me daban palizas en el vestuario. Años más tarde, me topé con uno de mis torturadores en una reunión de antiguos alumnos, y me dijo que en realidad no sabía por qué se metía conmigo. Todos los demás se metían conmigo y temía que, si él no lo hacía, empezarían a meterse con él. Al enfrentarse a esa homofobia, algunos adolescentes se suicidan y otros disparan a sus atormentadores.

«Ansias de amor» explica lo que empuja hacia la violencia a un joven sensible y por qué Spike siempre parece dispuesto a enfrentarse al mundo.

Uno de los momentos más sinceros del capítulo tiene lugar cuando Spike utiliza un arcaísmo decimonónico para llamar maricón a Angel. El propio Angel se asusta de lo rápido que se enfurece con ese epíteto.

Henry IV: Cuando Willow conoce a su vampira gemela en «Doble personalidad», se siente bastante desconcertada por ciertos aspectos de su persona. «Soy malvada y repugnante. Y creo que soy homosexual.» La fuerte sexualidad de la vampira avergüenza a Willow, haciéndola esconderse detrás de su novio. «Es bueno que la que eres como vampira no sea un reflejo de la que eres como persona», comenta. Por supuesto, Willow es bisexual. Su lado vampiro simplemente le ha permitido liberarse de sus inhibiciones y descubrir sus pasiones antes de lo que lo habría hecho por sí sola. Ahora bien, ¿hay un poder inherente a la condición de vampiro que te llena de confianza en ti mismo, de forma artificial, química o mágica? ¿O se trata de una diferencia más cultural que clínica? Los vampiros son ya monstruos en la sociedad. Tienen colmillos, viven en la oscuridad y matan vacas para beber en lugar de para comer. Como beben constantemente de los cuellos de los extraños, superan enseguida su timidez. Spike funcionaba de esta manera. En vida era un poeta de suave voz, trágicamente enamorado de una mujer que lo despreciaba. Estaba tan protegido que ni siquiera se percataba de los vampiros que invadían la ciudad. «Para eso está la policía», explica. «Yo prefiero invertir mis energías en crear cosas bellas.» Cuando Cicely la rechaza con crueldad, se escapa. Se esfuerza mucho en ofrecer belleza al mundo, y no recibe a cambio más que odio. El objeto de su inspiración se convierte en su fuente de mayor desesperación, despojándole de sus sueños.

Henry III: Dru parece comprender los sentimientos heridos de Spike, y le dice lo que necesita oír: «Te veo como a un hombre rodeado de idiotas, incapaces de apreciar tus virtudes, tu visión y tu gloria. Tu riqueza reside en tu espíritu y en tu imaginación. Vives en mundos que los demás no pueden siquiera empezar a imaginar». Esto me recuerda otra historia actual sobre un intelectual herido que llega a descubrir su singularidad, Harry Potter. Es una historia que necesitamos que nos cuenten una y otra vez, pues las mejores mentes de cada generación padecen este ostracismo. Después de Columbine, profesores, padres y administradores presionaban más aún a esos chicos, patologizando su imaginación, al tiempo que consolaban a los «muggles», es decir, a quienes carecían de poderes mágicos.

Henry IV: Cuando Spike se transforma momentos después, la experiencia es tan nueva para su piel virgen que parece entrar en éxtasis. Cuando volvemos a verlo, todo es diferente. Tiene el pelo más corto y cuidado. Ha estado entrenando. Y, lo que es más importante, tiene esa seguridad y confianza en sí mismo que es imposible de fingir. Spike se está convirtiendo en un «hombre». Cuando acusa a Angel de ser un maricón lo hace con el mayor de los placeres. A Spike le han acosado toda la vida por su presunta homosexualidad (pese a su evidente pasión por las mujeres). Volver las tornas y espetarle a otro una broma homófoba significa derrotar al mundo en su propio juego, afirmar su posición recién descubierta en la cima de la cadena alimentaria social. Le siguen dos hermosas mujeres. Está teniendo alguna aventura. Está empezando una nueva vida.

Henry III: Spike no consiente que Buffy trivialice este momento: «Convertirse en vampiro es una experiencia profunda y poderosa. Sentí fluir esta nueva fuerza dentro de mí. Casi me mata, pero me hizo sentir vivo por primera vez». Fíjate en la expresión en el rostro de Spike cuando se da cuenta de lo que le está ofreciendo Dru. Hasta la transformación de sus colmillos, probablemente lo interpretaba como una relación sexual. Después de que Cicely haya cuestionado su virilidad, está dispuesto a perder su virginidad en el acto. Otros han huido horrorizados de los vampiros, pero Spike acoge lo monstruoso con curiosidad intelectual. Spike está descubriendo experiencias nuevas.

Henry IV: La primera vez que oye hablar de la Cazadora, se enamora locamente de la idea. Para él, la Cazavampiros es el perro de presa, la matona que todos los vampiros deben temer. Spike ya no permite que le den órdenes. Ahora es el nuevo perro de presa de su propia realidad. Derrotar a esa mujer sería su manera de demostrar su independencia (y, no menos importante, su masculinidad) ante todos los vampiros. Al igual que Buffy intenta superar sus fracasos como guerrera, Spike debe superar sus fracasos como hombre. Después de matar a la Cazadora, se apresura a hacer el amor con Drusxilla en un charco de sangre de la campeona destronada, profanando el cuerpo, proclamando la victoria de su virilidad. Tal vez era lo más adulto que podía concebir.

A lo largo de las décadas, Spike ha seguido invirtiendo mucho en su sexualidad. Es el más rápido de los personajes a la hora de acostarse con

alguien. Se muere por un buen combate, sale a provocar a los demás por el mero placer de verlos caer. Pero persiste una parte inconfundible de aquel joven poeta William. Sigue empleando un ingenio y un sarcasmo extremadamente agudos y refinados como su principal herramienta para apaciguar a los potenciales pretendientes al trono. Y, como le hace saber a Buffy hacia el final de «La transformación»: «¡Quiero salvar el mundo!». Simplemente la gran visión que tiene de matar a la Cazadora (el optimismo del aspirante de vencer los pronósticos) sugiere un trasfondo romántico en su personalidad. Cuando Buffy le aniquila al final de su conversación citando a Cicely, cae a tierra. Por mucho que haya luchado por eliminar todo rastro de William, no puede ocultar por completo los restos de un alma: su mente intelectual, su ingenuidad deliberada, sus impulsos románticos naturales. Nunca podrá acabar con William. Sólo puede ocultarlo como una identidad secreta.

Henry III: No estoy de acuerdo con tu sugerencia de que el comportamiento hipermasculino de Spike le haga más «adulto». Su actitud refleja mucha ansiedad. Es muy convencional representar a los vampiros como culturalmente congelados en el momento de su transformación. Visten una arcaica indumentaria y hablan una lengua anticuada. Son fantasmas del pasado que siguen andando entre nosotros. Pero Spike todavía no se había definido del todo. A través de los *flashbacks*, se prueba una identidad tras otra. Adopta un acento de clase trabajadora. Confiando en escapar del aguijón de «William el Sangriento», cambia su nombre por el de «Spike». O, en la década de 1970, se vuelve *punk*. En la actualidad es un gótico que lleva una trinchera de cuero y las uñas negras. Por muchos años que lleve sobre el planeta, Spike sigue intentando averiguar quién es y curando las heridas de su juventud. En «La transformación», reconoce que la condición de vampiro tiene mucho de representación: «Nos gusta jactarnos. Los vampiros lo hacen. Voy a destruir el mundo. Es la forma de hablar de los tipos duros, que se pavonean con sus amigos con una pinta de sangre». A mi modo de ver, el momento de auténtica madurez viene cuando encuentra a Buffy llorando en el porche trasero. Él está dispuesto a dejar a un lado su ira y permitirse volver a ser comprensivo. La ve como otra persona que sufre. La desgarbada amabilidad de Spike es muy indicativa de su relativa inexperiencia en el terreno de las emociones humanas. Todo lo demás es una mera postura.

Henry IV: Tú estás usando la definición adulta de adulto. Yo estoy usando la definición adolescente. Sólo existe un ligero parecido. Ser maduro a los 17 supone representar 19. Los chicos maduros de mi instituto tenían tres rasgos en común: coches, teléfonos móviles y entradas privadas a sus dormitorios. Algunos de ellos eran inteligentes y estaban en contacto con sus deseos románticos. Pero otros eran de las mayores cabezas huecas que he conocido. A pesar de ello, todo lo que necesitaban hacer para ascender por la escala social era tener dinero, confianza en sí mismos y un fuerte torso. Como Angel (y, a la postre, como Spike). Los Williams que he conocido han adoptado una gama de formas mucho más amplia. Uno de ellos sufrió una crisis nerviosa en su tercer año y jamás volvió a ser el mismo. Otro tenía tan poco control emocional que, cuando perdió los estribos, cogió una silla y se la lanzó a una chica, y estuvo a punto de atravesarla. Otra era tan tímida que apenas podía mantener una conversación sin ruborizarse y ocultarse tras su pelo. Al igual que William es frágil y sobreprotegido, ellos también tenían defectos fatales. Algunos eran increíblemente maduros, otros eran totalmente infantiles. Pero, como los chicos «maduros», no eran juzgados tanto por su capacidad intelectual como por su destreza sexual. Creo que nos enfrentamos sencillamente a una diferencia en el modo en que los adolescentes y los adultos usan el lenguaje.

Henry III: Esa secuencia respalda ciertamente tu tesis de que Spike es un mediador entre los adolescentes y los adultos. Buffy se siente enormemente vulnerable; acaba de enterarse de los problemas de salud de Joyce. Pensemos en lo diferente que habría sido la escena si hubieran venido a consolarla Giles o Xander. Giles le habría ofrecido excesiva protección y Xander habría necesitado más ayuda de la que podía brindar. Pero Spike promete un consuelo más complejo y ambiguo. Spike comprende el mundo mejor que Xander y, sin embargo, está menos dispuesto a ocuparse de su vida de lo que habría estado Giles.

Reflexiones finales

Henry III: Cuando viajaba por el país hablando a varios grupos sobre la adolescencia y la cultura popular después de Columbine, me preguntaban a menudo cómo podían establecer los padres una comunicación mejor con

sus hijos. Yo les sugería que un buen comienzo podía ser hablar con ellos sobre programas televisivos compartidos. *Buffy* es una serie especialmente rica para promover tales discusiones, pues plantea de manera consistente cuestiones relativas a la relación entre los adultos y los adolescentes, y porque pretende conscientemente cicatrizar las heridas que arrastramos desde el instituto. Podríamos, y tal vez deberíamos haber analizado otros muchos episodios, desde la representación de la implicación de los adolescentes en los medios digitales en «Yo Robot, tú Jane» hasta el replanteamiento radical de la naturaleza de la familia en el episodio así titulado, «Familia», o la serie de capítulos que describen los intentos de Buffy de afrontar la conmoción por la muerte de Joyce. Casi todas las semanas, *Buffy* da algo que discutir a padres y adolescentes. Mi hijo y yo hemos tratado de utilizar la serie como, en palabras de Oz, un «aleccionador espejo» que nos permite reflexionar sobre nuestros sentimientos, valores y relaciones.

Henry IV: ¡Bueno, no tan aleccionador! La verdad es que a mí me parece muy positivo. He aprendido mucho de la televisión sobre personas en todo tipo de situaciones muy remotas de la mía. Nunca he tenido 40 años. No puedo volver a pensar en esa edad. Es un auténtico problema que, cuanto más joven eres, menos experiencias tienes en común con tus padres. En cierto sentido, son unos extraños. Incluso si los adultos pueden hablar a sus hijos con conocimiento de causa —lo cual no es más que una suposición—, los hijos sólo pueden responder en abstracto. Ahora bien, si una buena novela puede transportarnos a la antigua Roma o a la corte del Rey Arturo, entonces un buen programa de televisión puede llevarnos hasta el mundo de nuestros padres. Cuando estaba creciendo no siempre podía ir a trabajar con mi padre. Pero, al aprender cosas acerca de las intrigas de despacho en la televisión, podía descifrar más fácilmente sus despotriques a la hora de la cena. Si tu padre dice «Yo también tengo problemas» no queda automáticamente claro de qué problemas se trata ni si está exagerando. No naces sabido. Tienes que aprender. Es cuestión de tiempo y de experiencia. Pero, mientras tanto, tienes que seguir conviviendo con tus padres, y la televisión, al ilustrar sus preocupaciones, hace mucho más fácil saber por dónde empezar. Nadie sugeriría que la televisión es por sí misma una comunicación suficiente. Simplemente cierra la brecha informativa a fin de que la comunicación pueda ser bidireccional.

Henry III: El hecho de que este intercambio se vaya a publicar ha hecho mucho más difícil para mí abrirme por completo y aceptar las ideas de mi hijo sin intentar reformarlas. Sigo siendo demasiado consciente de que este ensayo va a ser juzgado. El diálogo crítico funciona mejor cuando tiene lugar en privado y ninguna de las partes se siente expuesta. No obstante, aun en este contexto algo artificial, ha crecido mi respeto hacia mi hijo. Aunque veo que compartimos muchos valores, mi hijo también está desarrollando su propia voz. Unas veces coincidimos y otras discrepamos. A veces vemos el mismo programa y vemos cosas muy diferentes. Con los años, he aprendido a valorar sus ideas y a confiar en sus juicios, contrastándolos en las situaciones hipotéticas brindadas por la televisión. Asimismo, estos intercambios han supuesto para mí una importante ocasión para compartir cosas que me importan.

Los estudios culturales se han definido a menudo como el estudio de la vida cotidiana. Sólo desarrollarán verdaderamente su potencial de cambio social si aprenden a ir más allá del discurso académico introduciéndose en contextos más mundanos. Necesitamos desarrollar nuevas modalidades de teoría y crítica aplicables en nuestras interacciones ordinarias. De lo contrario, la comunidad de los efectos de los medios de comunicación suministrará las categorías de sentido común, mediante las cuales interpretarán los padres el consumo mediático de sus hijos.

Notas

Introducción

1. James Paul Gee, *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*, Nueva York, Routledge, 2004; David Buckingham, *After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media*, Londres, Polity Press, 2000 (trad. cast.: *Crecer en la era de los medios electrónicos: tras la muerte de la infancia*, Madrid, Morata, 2002).

2. Rosemary J. Coombe, *The Cultural Life of Intellectual Properties: Authorship, Appropriation, and the Law*, Durham, NC, Duke University Press, 1998.

3. Stephen Duncombe, *Notes from the Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture*, Londres, Verso, 1997.

4. Kurt Lancaster, *Interacting with Babylon 5: Fan Performances in a Media Universe*, Austin, University of Texas Press, 2001.

5. Robert V. Kozinets, «Utopian Enterprise: Articulating the Meanings of *Star Trek*'s Culture of Consumption», *Journal of Consumer Research*, nº 28, junio de 2001, págs. 67-88.

6. Geraldine Bloustein, *Girl-Making: A Cross-Cultural Analysis of the Processes of Growing Up Female*, Sidney, Bergham Books, 2004.

7. Thomas McLaughlin, *Street Smarts and Critical Theory: Listening to the Vernacular*, Madison, University of Wisconsin Press, 1996.

8. David A. Brewer, *The Afterlife of Character, 1726-1825*, Filadelfia, University of Pennsylvania Press, 2005; Carolyn Sigler, *Alternative Alices: Visions and Revisions of Lewis Carroll's Alice Books*, Lexington, University Press of Kentucky, 1977.

9. Ien Ang, *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*, Londres, Methuen, 1985; Janice Radway, *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1984; John Tulloch, *Doctor Who: The Unfolding Text*, Londres, St. Martin's, 1983; David Morley, *The Nationwide Audience: Structure and Decoding*, Londres, British Film Institute, 1980; John Fiske, *Television Culture*, Londres, Methuen, 1987.

10. Camille Bacon-Smith, *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Filadelfia, University of Pennsylvania Press, 1991; Constance Penley, *NASA/Trek: Popular Science and Sex in America*, Londres, Verso, 1997.

11. Tom Wolfe, *New Journalism*, Nueva York, Harper Collins, 1973 (trad. cast.: *El nuevo periodismo*, Barcelona, Anagrama, 2000).

12. Matt Hills, *Fan Cultures*, Londres, Routledge, 2002. Véase también mi conversación con Matt Hills, reproducida en el capítulo 1 de este libro.

Capítulo 1

1. Janet Staiger, *Perverse Spectators: The Practices of Film Reception*, Nueva York, New York University Press, 2000, pág. 54.

2. Janice Radway, *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1984.

3. Camille Bacon-Smith, *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Filadelfia, University of Pennsylvania Press, 1991.

4. Richard Burt, *Unspeakable Shaxxxspeares*, Londres, Macmillan, 1998, pág. 15.

5. Thomas McLaughlin, *Street Smarts and Critical Theory: Listening to the Vernacular*, Madison, University of Wisconsin Press, 1996.

6. David Giles, *Illusions of Immortality: A Psychology of Fame and Celebrity*, Londres, Macmillan, 2000, pág. 135.

7. Lawrence Grossberg, «Is There a Fan in the House? The Affective Sensibility of Fandom», en Lisa A. Lewis (comp.), *The Adoring Audience*, Londres, Routledge, 1992, pág. 57.

8. Pierre Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, Cambridge, MA, Harvard University Press, 1987 (trad. cast.: *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*, Madrid, Taurus, 1991).

9. Para más información sobre Clive Barker y la estética del terror, véase Henry Jenkins, «Monstruous Beauty and Mutant Aesthetics: Rethinking Matthew Barney's Relationship to the Horror Genre», en *The Wow Climax: Exploring Popular Art*, Nueva York, New York University Press, 2006.

10. John Tulloch, *Watching Television Audiences: Cultural Theories and Methods*, Londres, Arnold, 2000.

11. Matt Hills, «The "Common Sense" of Cultural Studies: Qualitative Audience Research and the Role of Theory in(-)Determining Method», *Diagesis*, nº 5, invierno de 1999, págs. 6-15.

12. David Morley, *Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure*, Londres, Routledge, 1988.

13. John Hartley, *Popular Reality: Journalism, Modernity, Popular Culture*, Londres, Arnold, 1996.

14. Ian Craib, *Experiencing Identity*, Nueva York, Sage, 1998.

Capítulo 2

1. Charles Leerhsen, «*Star Trek*'s Nine Lives», *Newsweek*, 22 de diciembre de 1986, pág. 66.

2. Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, Berkeley, University of California Press, 1984, pág. 174.

3. Ningún tratamiento erudito de la cultura de los fans de *Star Trek* puede evitar estos escollos, aunque sólo sea porque hacer accesible una obra semejante a un público académico requiere una traducción del discurso de los fans a otros términos que acaso no se adecúen del todo al original. Yo llego a *Star Trek* y a las creaciones de ficción de los fans primero como fan y sólo después como estudioso. Mi participación como fan precede en mucho a mi interés académico. En la medida de lo posible, he tratado de emplear términos de fans y citar directamente a los fans a la hora de comentar sus objetivos y su orientación hacia el programa y hacia sus propios escritos. He compartido borradores de este ensayo con fans y he incorporado sus comentarios al proceso de revisión. Les he concedido la dignidad de citarlos por sus obras publicadas, cuidadosamente elaboradas y respetadas, en lugar de por una entrevista espontánea, que estaría más controlada por el investigador que por el informante. A mis lectores les corresponde determinar si este enfoque permite una reflexión sobre la cultura de los fans menos mediatizada que los tratamientos académicos precedentes de este tema.

4. E. P. Thompson, «The Moral Economy of the English Crowd in the 18th Century», *Past and Present*, nº 50, 1971, págs. 76-136.

5. Elizabeth Osbourne, carta a *Treklink*, nº 9, 1987, págs. 3-4.

6. Los términos «letterzine» y «fictionzine» derivan del discurso de los fans. Entre ambos tipos de fanzines existen complejas interrelaciones. Aunque no cabe duda de que algunos fans leen un solo tipo de publicación, muchos leen ambas. Algunos *letterzines* como *Treklink* funcionan como guías para el consumidor y cajas de resonancia para los debates sobre los *fictionzines*.

7. Sondra Marshak y Myrna Culbreath, *Star Trek: The New Voyages*, Nueva York, Bantam Books, 1978.

8. La escritura mediática aficionada se apoya en una tradición mucho más antigua de publicaciones «zine» dentro de la cultura literaria de ciencia ficción, que se remonta a mediados de la década de 1930. Para un análisis de esta tradición, véanse Lester Del Rey, *The World of Science Fiction*, Nueva York, Ballantine, 1979; Harry Warner, *All Our Yesterdays*, Nueva York, Advent, 1969; y Sam Moskowitz, *The Immortal Storm*, Nueva York, ASFO Press, 1954. Estos primeros fanzines difieren significativamente de los fanzines mediáticos: estaban dominados por fans varones; publicaban principalmente ensayos o ficción original que tomaba elementos genéricos de la ciencia ficción pero no personajes ni situaciones concretos; se centraban en la ciencia ficción literaria más que mediática; y eran mucho menos numerosos y circulaban menos que los *zines* mediáticos. Los fans mediáticos adoptan formatos tradicionales de estos primeros *zines*, pero les dan un nuevo enfoque y una nueva función; la vieja comunidad de ciencia ficción literaria los acoge con considerable hostilidad, aunque una serie de fans mediáticos participan en la publicación de *zines* tradicionales, así como en las empresas de orientación mediática. Roberta Pearson me ha sugerido que un interesante paralelismo con la publicación de fanzines mediáticos puede hallarse en los escritos de fans en torno a Sherlock Holmes, que datan de comienzos de este siglo. Por el momento no sé lo bastante sobre estas publicaciones como para evaluar su posible relación con las publicaciones de los fans de *Star Trek*.

9. Camille Bacon-Smith, «Spock among the Women», *New York Times Book Review*, 16 de noviembre de 1986, págs. 1, 26 y 28.

10. David Bleich, «Gender Interests in Reading and Language», en Elizabeth A. Flynn y P. P. Schweickart (comps.), *Gender and Reading: Essays on Readers, Texts and Contexts*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1986, pág. 239.

11. Mary Ellen Brown y Linda Barwick, «Fables and Endless Generations: Soap Opera and Women's Culture», ponencia presentada en la reunión de la Society for Cinema Studies, Montreal, mayo de 1987.

12. Cheris Kramarae, *Women and Men Speaking*, Rowley, MS, Newbury House, 1981.

13. Carroll Smith-Rosenberg, *Disorderly Conduct: Gender in Victorian America*, Nueva York, Alfred A. Knopf, 1985, pág. 45.

14. Judith Spector, «Science Fiction and the Sex War: A Womb of One's

Own», en Judith Spector (comp.), *Gender Studies: New Directions in Feminist Criticism*, Bowling Green, OH, Bowling Green State University Press, 1986, pág. 163.

15. S. E. Whitfield y Gene Roddenberry, *The Making of Star Trek*, Nueva York, Ballantine, 1968.

16. Pamela Rose, «Women in the Federation», en W. Irwin y G. B. Love (comps.), *The Best of Trek 2*, Nueva York, New American Library, 1977; Toni Lay, carta a *Comlink*, nº 28, 1986, pág. 15.

17. Lay, carta a *Comlink*, pág. 15.

18. Jane Land, *Kista*, Larchmont, NY, la autora, 1984, pág. 1; Catherine A. Siebert, «Journey's End at Lover's Meeting», *Slaysu*, nº 1, 1980, pág. 33.

19. Siebert, «Journey's End at Lover's Meeting», pág. 33.

20. Karen Bates, *Starweaver Two*, Missouri Valley, IA, Ankar Press, 1982; *Nuages One* y *Nuages Two*, Tucson, AZ, Checkmate Press, 1982 y 1984.

21. Aunque en la investigación para este ensayo consideré una amplia gama de fanzines, en aras de la claridad he decidido tomar mis ejemplos en buena medida de la obra de un número limitado de fans escritores. Si bien ninguna selección podría reflejar adecuadamente todo el repertorio de obras de fans, me pareció que Bates, Land, Lorrah y Siebert habían logrado un cierto éxito en la comunidad de fans, lo cual sugería que ejemplificaban, al menos para algunos fans, los tipos deseables de escritura, y que reflejaban las tendencias básicas dentro de este género. Además, estos escritores tienen una producción lo bastante amplia como para permitir el comentario de su proyecto global, en lugar del análisis específico de relatos individuales. También he centrado mi discusión, en la medida de lo posible, en obras que aún están en circulación y, por consiguiente, accesibles para otros investigadores interesados en explorar este tema. Esto no implica desprecio alguno a otros muchos fans escritores que también cumplen estos criterios y que, en ciertos casos, son más conocidos incluso en el seno de la comunidad de fans.

22. Jane Land, *Demeter*, Larchmont, NY, la autora, 1987.

23. Tania Modleski, *Loving with a Vengeance: Mass-Produced Fantasies for Women*, Hamden, CT, Archon Books, 1982.

24. Jacqueline Lichtenberg, comunicación personal, agosto de 1987.

25. Estoy en deuda con K. C. D'Alessandro y Mary Carbine por examinar cuestiones que refinaron mis ideas sobre este asunto.

26. Bethann, «The Measure of Love», *Grup 5*, sin fecha, pág. 54.

27. Kendra Hunter, «Characterization Rape», en *The Best of Trek 2*, pág. 78.

28. Janice Radway, *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1984, pág. 149.

29. Hunter, «Characterization Rape», pág. 78.

30. Joan Verba, «Editor's Corner», *Treklink*, nº 6, 1985, pág. 2.

31. Jean Lorrah, *Full Moon Rising*, Bronx, NY, el autor, 1976, págs. 9-10.
32. Tim Blaes, carta a *Treklink*, nº 9, 1987, pág. 6.
33. Siebert, «By Any Other Name», *Slaysu*, nº 4, 1982, págs. 44-45.
34. Thompson, «The Moral Economy of the English Croad in the 18th Century», pág. 78.
35. Shari Schnuelle, carta a *Soda Trek*, nº 4, 1987, pág. 9.
36. Hunter, «Characterization Rape», pág. 77.
37. Ibíd., pág. 83.
38. Jean Lorrah, introducción a *The Vulcan Academy Murders*, Bronx, NY, 1984.
39. Leslie Thompson, «Star Trek Mysteries: Solved!», en Walter Irwin y G. B. Love (comps.), *The Best of Trek*, Nueva York, New American Library, 1974, pág. 208.
40. El área de las creaciones de ficción de Kirk y Spock cae fuera del proyecto de este ensayo, y suscita cuestiones similares o aún más complejas que las planteadas aquí. Mi razón para comentarla aquí es la luz que arroja su polémica recepción sobre las normas de las creaciones de ficción de los fans y los diversos modos de situarse de los fans lectores y escritores respecto del texto primario. Para un análisis más detallado de este tipo particular de escritura de fans, véase Patricia Frazer Lamb y Diana Veith, «Romantic Myth, Transcendence, and *Star Trek* Zines», en Donald Palumbo (comp.), *Erotic Universe: Sexuality and Fantastic Literature*, Nueva York, Greenwood Press, 1986, págs. 235-256, que sostienen que los relatos de Kirk y Spock, lejos de representar una expresión cultural de la comunidad homosexual, constituyen otra manera de feminizar el texto de la serie original y de abordar cuestiones feministas dentro del ámbito de una cultura popular que reserva poco espacio a la acción heroica de las mujeres.
41. Thera Snaider, carta a *Treklink*, nº 8, 1987, pág. 10.
42. M. Chandler, carta a *Treklink*, nº 8, 1987, pág. 10.
43. Regina Moore, carta a *Treklink*, nº 4, 1986, pág. 7.
44. Slusher, comunicación personal, 1986.
45. Land, *Demeter*, pág. ii.
46. Ian Spelling, Robert Lofficier y Jean-Marie Lofficier, «William Shatner, Captain's Log: *Star Trek V*», *Starlog*, mayo de 1987, pág. 40.

Capítulo 4

1. Franklin Hummel, «Where None Have Gone Before», *Gaylactic Gayzette*, mayo de 1991, pág. 2. Estoy en deuda con John Campbell por su enorme ayuda para reclutar miembros de los gaylaxianos para participar en las entrevistas para este capítulo. Las entrevistas se realizaron tanto en escenarios informales

(las casas de los miembros) como en otros más formales (mi despacho), dependiendo del tamaño y las necesidades de los grupos. Con el tiempo, los grupos se separaron en función del género.

2. Para más información sobre Gaylaxian Network, véase Franklin Hummel, «SF Comes to Boston: Gaylaxians at the World Science Fiction Convention», *New York Native*, 23 de octubre de 1989, pág. 26.

3. Folleto de afiliación de Gaylaxians International.

4. John Hartley, *Tele-ology: Studies in Television*, Nueva York, Routledge, Chapman and Hall, 1992, pág. 5.

5. Ibíd., pág. 7.

6. Susan Sackett, secretaria ejecutiva de Gene Roddenberry, carta a Franklin Hummel, 12 de marzo de 1991.

7. Mark A. Altman, «Tackling Gay Rights», *Cinefantastique*, octubre de 1992, pág. 74.

8. Franklin Hummel, director de Gaylactic Network, carta a Gene Roddenberry, 1 de mayo de 1991.

9. El término decimonónico *uraniano* fue acuñado por el pionero alemán de la emancipación homosexual Karl Ulrichs y se empleó popularmente durante la Primera Guerra Mundial en referencia a los homosexuales. Como observan Eric Garber y Lyn Paleo: «Se refiere a Afrodita Urania, identificada por Platón en su *Banquete* como la diosa de la homosexualidad». Eric Garber y Lyn Paleo, *Uranian Worlds: A Guide to Alternative Sexuality in Science Fiction, Fantasy and Horror*, Boston, G. K. Hall, 1990, pág. 1.

10. Hummel, carta a Roddenberry, 1 de mayo de 1991.

11. La analogía que establecen John y otros gaylaxianos entre el movimiento negro por los derechos civiles de la década de 1960 y el movimiento gay por los derechos civiles de la de 1990 resulta controvertida. No obstante, no es exclusiva de estos fans. Esta analogía ha formado parte del contexto discursivo en torno a los esfuerzos de Bill Clinton por poner fin a la prohibición del alistamiento de gais y lesbianas en el ejército estadounidense.

12. Sackett, carta a Hummel, 12 de marzo de 1991. Roddenberry ha reconocido en varias ocasiones que veía su inclusión de Uhura en la serie original como una contribución al movimiento pro derechos civiles, que había añadido a Chekov en respuesta a un editorial de *Pravda* que exigía el reconocimiento de los logros soviéticos en el espacio, y que introdujo al personaje ciego, Geordi, en *Star Trek: la nueva generación*, como una respuesta a los muchos fans discapacitados con los que se había encontrado a lo largo de los años. Con semejante patrón, era razonable que los gaylaxianos anticipasen un gesto similar hacia los espectadores gais, lesbianos y bisexuales.

13. Hummel, «Where None Have Gone Before», pág. 12.

14. Edward Gross, *The Making of The Next Generation*, Las Vegas, Pioneer

Books, reimpreso en *Gaylactic Gayzette*, mayo de 1991.

15. David Gerrold, carta a Frank Hummel, 23 de noviembre de 1986.

16. Steve K., «Gays and Lesbians in the 24th Century: *Star Trek, The Next Generation*», *The Lavender Dragon*, vol. 1, nº 3, agosto de 1991, pág. 1.

17. Theresa M., «*Star Trek: The Next Generation* Throws Us a Bone», *The Lavender Dragon*, vol. 2, nº 2, abril de 1992, pág. 1.

18. «*Star Trek*: The Next Genderation», *The Advocate*, 27 de agosto de 1991, pág. 74.

19. Richard Arnold, carta a J. DeSort, Jr., 10 de marzo de 1991.

20. Richard Arnold, carta a J. DeSort, Jr., 10 de septiembre de 1989.

21. Ibíd.

22. Mark A. Perigard, «Invisible, Again», *Bay Windows*, 7 de febrero de 1991, pág. 8.

23. Arnold, carta a DeSort, 10 de marzo de 1991.

24. Ibíd.

25. Altman, «Tackling Gay Rights», pág. 72. Obsérvese que Berman y los demás productores jamás han argumentado nada semejante en sus declaraciones públicas sobre la controversia, sugiriendo siempre otras razones para no introducir en la serie personajes gais, lesbianos o bisexuales.

26. Patricia Clark, «Star Trek: The Next Genderation», *The Advocate*, 27 de agosto de 1991, pág. 8.

27. Ibíd.

28. Ibíd.

29. Ruth Rosen, «Star Trek Is on Another Bold Journey», *Los Angeles Times*, 30 de octubre de 1991.

30. John Perry, «To Boldly Go... These Are the Not-So-Gay Voyages of the Starship Enterprise», *Washington Blade*, 20 de septiembre de 1991, pág. 36.

31. Altman, «Tackling Gay Rights», pág. 74.

32. Gene Roddenberry, *Star Trek: The Motion Picture*, Nueva York, Pocket Books, 1979, pág. 22.

33. Ibíd.

34. D. A. Miller, «Anal *Rope*», en Diana Fuss (comp.), *Inside/Out: Lesbian Theories, Gay Theories*, Nueva York, Routledge, Chapman and Hall, 1991, pág. 124. Para otros útiles análisis de este tema, véanse Danae Clarke, «Commodity Lesbianism», *Camera Obscura*, vol. 25, nº 6, enero-mayo de 1991, págs. 181-202; y Eve Kosofsky Sedgwick, *Epistemology of the Closet*, Berkeley, University of California Press, 1990 (trad. cast.: *Epistemología del armario*, Barcelona, Ediciones de la Tempestad, 1998).

35. Altman, «Tackling Gay Rights», pág. 73.

36. Ibíd., pág. 74.

37. Christine M. Conran, carta a Gene Roddenberry, 23 de mayo de 1991.

38. Altman, «Tackling Gay Rights», pág. 74.

39. Jonathan Frakes: «Creo que no tuvieron suficiente valor para llevarlo hasta donde deberían. Soren debería haber sido más obviamente masculino». Rick Berman: «Íbamos a hacer el reparto con hombres no masculinos o con mujeres no femeninas. Sabíamos que teníamos que tirar por un camino o por el otro. Probamos los papeles con hombres y con mujeres y nos decantamos por las mujeres. Podría haber sido interesante optar por los hombres, pero eso fue lo que decidimos». Brannon Braga: «Si hubiera representado el papel un hombre, ¿le habría besado? Creo que Jonathan lo habría hecho porque es un tipo atrevido». «Episode Guide», *Cinefantastique*, octubre de 1992, pág. 78. Los gais hallan consuelo en el hecho de que claramente hacen falta más «agallas» para ser homosexual que heterosexual.

40. Mensaje electrónico, nombre oculto.

41. Altman, «Tackling Gay Rights», pág. 74.

42. Ibíd.

43. Steve K., «Gays and Lesbians in the 24th Century», pág. 2.

44. Miller, «Anal *Rope*», pág. 125.

45. Los gaylaxianos advierten, por ejemplo, un patrón similar en la introducción y el desarrollo de Ensign Ro en la quinta temporada de *Star Trek: la nueva generación*: Ro, al igual que Yar, utilizaba la iconografía asociada a las lesbianas marimachos, y su aparición en plena campaña de envío de cartas se interpretó como el personaje homosexual prometido hacía mucho tiempo. No obstante, transcurridos unos pocos episodios desde su introducción, el programa la involucró en una trama en la que la tripulación del *Enterprise* pierde la memoria y Riker y Ro se hacen amantes. Como explicó una gaylaxiana durante una mesa redonda sobre la serie en Gaylaxicon: «¡Uy! ¡Olvidé que era lesbiana!».

Capítulo 5

1. Ien Ang, *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*, Londres, Methuen, 1985.

2. Para ejemplos de historias de ciencia ficción que exploran las ramificaciones potenciales de la red informática, véanse Orson Scott Card, *Ender's Game* (trad. cast.: *El juego de Ender*, Barcelona, Planeta-De Agostini, 2006), William Gibson, *Neuromancer* (trad. cast.: *Neuromante*, Barcelona, Planeta-De Agostini, 2006) y Norman Spinrad, *Little Heroes* (trad. cast.: *Pequeños héroes*, Barcelona, Acervo, 1991).

3. La proporción entre géneros en la red ha cambiado gradualmente, pero la esfera tecnológica sigue siendo un espacio eminentemente masculino. Los datos revelan que la participación femenina es muy superior en redes comercialmente

accesibles como Prodigy y Compuserve.

4. Como otros escritos sobre audiencias mediáticas, este ensayo es al menos implícitamente autobiográfico. Mi descubrimiento de *Twin Peaks* coincidió con mi introducción en las potencialidades de los grupos de discusión por correo electrónico y por redes informáticas. Me quedé prendado de ambos. La experiencia de «merodear» por la red (es decir, actuar como un mirón en lugar de contribuir activamente a la comunidad virtual) condicionó mis reacciones a la serie y se convirtió en una parte esencial de lo que *Twin Peaks* significaba para mí. Al escribir este ensayo, conmemoro por tanto ese momento, al tiempo que intento recuperar y comunicar algo de lo que significó para aquellos de nosotros que formábamos parte de esa comunidad de recepción. Por consiguiente, dedico este ensayo a los hombres y las mujeres que compartieron conmigo la experiencia de alt.tv.twinpeaks. También quiero dar las gracias a los miembros del grupo de lectura de Inteligencia Narrativa del MIT, especialmente a Marc Davis y Amy Bruckman, que me han animado a incorporar mis ideas humanistas al ámbito previamente desconocido de la tecnocultura estadounidense contemporánea.

5. Según una noticia subida a la red, *Twin Peaks* llegó a ser la serie televisiva más grabada en vídeo durante el tiempo que estuvo en antena, con unas 830.000 grabaciones semanales. La mayoría de los usuarios de Internet afirmaban que veían los episodios varias veces durante la semana entre su emisión inicial y la emisión de un nuevo episodio.

6. Véase mi *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Nueva York, Routledge, 1992.

7. Para una presentación más completa de las discusiones sobre *Star Trek* en la red, véase John Tulloch y Henry Jenkins, *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*, Londres, Routledge, 1995.

8. Mi uso del término «realismo emocional» procede de Ien Ang.

9. Una vez resuelto el crimen en la serie, cobra más sentido el estupor de Jennifer Lynch ante el relato de su padre, dada la presunta relación incestuosa entre Leland Palmer y su hija.

10. Aunque «Lynch» resultó ser un fraude en este caso, la desaparición de los fans no era totalmente inverosímil. Es bien sabido que algunos productores de telenovelas entran en Internet para seguir la respuesta del público a sus argumentos, y el productor Joe Straczynski usó profusamente las comunicaciones por la red para despertar el interés del público por la emisión del programa piloto de la teleserie de ciencia ficción *Babylon 5*. Al menos un participante en la red tuvo, al parecer, contacto personal con Mark Frost, quien ocasionalmente filtró información al grupo.

11. Un grupo de estudiantes del MIT (Douglas D. Keller, David Kung, Rich Payne) encuestaron a participantes en alt.tv.twinpeaks en marzo de 1993 como parte de su trabajo para mi curso de televisión estadounidense. Al preguntarles

por las cualidades que asociaban con el «fan medio de *Twin Peaks*», los encuestados ofrecían descripciones que recalcaban sus propias excepcionales cualidades, especialmente sus facultades intelectuales:

> El fan medio de *Twin Peaks* es inteligente, peculiar, original, demasiado analítico y no ve *Padres forzosos* o *Cosas de casa*.
>
> Para ver *Twin Peaks* se requería mucha paciencia e inteligencia... y al estadounidense medio no le sobra ninguna de esas cualidades.
>
> Bastante intelectual... a la par que creativo.
>
> Cociente intelectual elevado, capacidad de concentración.
>
> Exactamente el mismo núcleo de audiencia que para *Star Trek*, *Doctor Who* y *Masterpiece Theatre*.
>
> Los espectadores acérrimos de *Twin Peaks* son probablemente blancos, varones, de clase media o alta, con formación universitaria en humanidades, les gusta el jazz y la comida tailandesa.
>
> Una persona extraña y maravillosa con rasgos ocultos de personalidad que le permiten sintonizar con lo misterioso del programa. Probablemente un fan de *Star Trek*, *Picket Fences* y *Doctor en Alaska*. Probablemente ni siquiera ve mucho la televisión.
>
> Para la mayoría de la gente, seguir el programa exigía pensar demasiado. Por ejemplo, ni a mi madre ni a mi hermana les gustaba la serie. Ambas son medianamente inteligentes. *Twin Peaks* no era para ellas nada más que un enojoso conjunto de imágenes borrosas. Pero todas las personas que conozco a quienes les gusta el programa son más inteligentes que la media.

Las excepcionales cualidades del programa, y lo que éste exigía en términos de actividad del espectador, permite a los fans afirmar su propia superioridad intelectual respecto de la mayoría de los telespectadores, enfatizando rasgos especialmente valorados en la subcultura de la red informática. *Twin Peaks*, explicaban, «no era un programa para gente pasiva». Muchos citaban el hecho de que el programa no mantuviera altos índices de audiencia y fuera cancelado como evidencia de su gusto exigente y de su alejamiento de las corrientes culturales dominantes: «¡Dios libre a los americanos de pensar!».

Capítulo 6

1. Pierre Lévy, *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Cambridge, Perseus, 1997, pág. 217 (trad. cast.: *Inteligencia colectiva*, Washington D. C., Organización Panamericana de la Salud, 2004).

2. La expresión «comunidad imaginada» procede de Benedict Anderson, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Nueva York, Verso, 1991 (trad. cast.: *Comunidades imaginadas: reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1993). Anderson sostiene que tenemos fuertes sentimientos de afiliación a los estados-nación a pesar de que son excesivamente grandes para que tengamos contacto personal con todos los demás ciudadanos, y cita el papel que desempeñan los medios de comunicación en la provisión del cemento social entre estas poblaciones dispersas. Lévy (*Collective Intelligence*, pág. 125) introduce el concepto de «comunidad imaginante» para describir cómo emerge un sentido de afiliación a partir de un proceso activo de autodefinición y transmisión recíproca de conocimiento.

3. Una exposición más completa del papel de Gernsbeck en el desarrollo del mundo de los fans de la ciencia ficción puede hallarse en Andrew Ross, *Strange Weather: Culture, Science and Technology in the Age of Limits*, Nueva York, Verso, 1991. Para una exposición más completa del panorama actual de los fans de la literatura de ciencia ficción, véase Camille Bacon-Smith, *Science Fiction Culture*, Filadelfia, University of Pennsylvania Press, 2000.

4. John Tulloch y Henry Jenkins, *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*, Londres, Routledge, 1995.

5. Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Nueva York, Touchstone, 1984, permite vislumbrar la centralidad de la ciencia ficción en esa temprana cultura de los piratas informáticos, al igual que mi estudio de los fans de *Star Trek* en el MIT, en Tulloch y Jenkins, *Science Fiction Audiences*.

6. Susan J. Clerc, «Estrogen Brigades and "Big Tits" Threads: Media Fandom Online and Off», en Lynn Cherney y Elizabeth Reba Weise (comps.), *Wired Women: Gender and New Realities in Cyberspace*, Seattle, Seal, 1996.

7. Nancy Baym, «Talking about Soaps: Communication Practices in a Computer-Mediated Culture», en Cheryl Harris y Alison Alexander (comps.), *Theorizing Fandom: Fans, Subculture, and Identity*, Nueva York, Hampton Press, 1998.

8. Lévy, *Collective Intelligence*, pág. 20.

9. Baym, «Talking about Soaps», págs. 115-116.

10. Ibíd., pág. 127.

11. Matthew Hills, *Fan Cultures*, Londres, Routledge, 2002.

12. Para un útil análisis de los actuales desafíos de la red a las formas tradicionales de pericia, véase Peter Walsh, «That Withered Paradigm: The Web, the Expert and the Information Hegemony», <http://media-in-transition.mit.edu>.

13. Hills, *Fan Cultures*, págs. 78-79.

14. Ibíd.

15. Para una visión general del anime y sus fans, véase Susan J. Napier, *Anime from Akira to Princesa Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, Nueva York, Palgrave, 2001.

16. La expresión «mundo de fin de semana» se comenta en el último capítulo de Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Nueva York, Routledge, 1992.

17. Andre McDonald, «Uncertain Utopia: Science Fiction Media Fandom and Computer-Mediated Communication», en Cheryl Harris y Alison Alexander (comps.), *Theorizing Fandom: Fans, Subculture, and Identity*, Nueva York, Hampton Press, 1998.

18. Nancy Baym, *Tune In, Log On: Soaps, Fandom and Online Community*, Nueva York, Corwin, 1999.

19. Stephen Duncombe, *Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture*, Nueva York, Verso, 1997.

20. Para un análisis más completo de las prácticas de los videoaficionados, véase *Textual Poachers*. Para un contexto más amplio sobre la producción mediática *amateur*, véase Patricia R. Zimmermann, *Reel Families: A Social History of Amateur Film*, Indianápolis, Indiana University Press, 1995.

21. Henry Jenkins, «Quentin Tarantino's Star Wars? Digital Cinema, Media Convergente and Participatory Culture», en Bart Cheever y Nick Constant (comps.), *Dfilm*, Cambridge, MA, MIT Press, 2001.

22. Lévy, *Collective Intelligence*, pág. 121.

23. Ibíd., pág. 123.

24. Kart Lancaster, *Interacting with Babylon 5: Fan Performances in a Media Universe*, Austin, University of Texas Press, 2001.

25. Lévy, *Collective Intelligence*, pág. 125.

26. Amelie Hastie, «Proliferating Television in the Market and in the Know», ponencia presentada en el congreso «Console-ing Passions», Bristol, RU, 6 de julio de 2001.

27. Lancaster, *Interacting with Babylon 5*, pág. 26. Véase también Alan Wexelblat, «An Auteur in the Age of the Internet», en Henry Jenkins, Tara McPherson y Jane Shattuc (comps.), *Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture*, Durham, NC, Duke University Press, 2002.

28. Allison McCracken, «Bronzers for a Smut-filled Environment: Reading Fans Reading Sexual Identity at Buffy.com», ponencia presentada en el congreso «Console-ing Passions», Bristol, RU, 6 de julio de 2001.

29. David Spitz, «Contested Codes: Toward a Social History of Napster», tesina, Programa de Estudios Mediáticos Comparados, MIT, junio de 2001.

30. Véase, por ejemplo, Eileen Meehan, «Holy Commodity Fetish, Batman!

The Political Economy of a Political Intertext», en Roberta Pearson y William Uricchio (comps.), *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*, Nueva York, Routledge, 1991.

31. Esta formulación del tema se inspira en Sara Gwenllian Jones, «Conflicts of Interest? The Folkloric and Legal Status of Cult TV Characters in Online Fan Culture», ponencia presentada en el congreso de la Society for Cinema Studies, Washington D. C., 26 de mayo de 2001.

32. Lévy, *Collective Intelligence*, pág. 237.

33. Por ejemplo, véase Amy Jo Kim, *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*, Berkeley, Peachpit Press, 2000.

34. Jupiter Communication, citado en «Just Exactly What is Viral Marketing?», <http://marketsherpa.co.uk>.

35. Don Peppers, «Introduction», en Seth Godon, *Permission Marketing: Turning Strangers into Friends, and Friends into Costumers*, Nueva York, Simon and Schuster, 1999, pág. 12.

36. Robert V. Kozinets, «Utopian Enterprise: Articulating the Meanings of *Star Trek*'s Culture of Consumption», *Journal of Consumer Research*, junio de 2001, <http://journals.uchicago.edu/JCR/journal>.

37. Véase, por ejemplo, Elizabeth Kolbert, «Pimps and Dragons: How an Online World Survived a Social Breakdown», *New Yorker*, 28 de mayo de 2001.

38. Kurt Squire, «Wars Galaxies: A Case Study in Participatory Design», *Joystick 101*, <http://www.joystick101.org>, de próxima aparición.

39. Entrevista personal, abril de 2001.

40. Mark Dery, *Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs*, Open Magazine Pamphlet Series, 1993, <http://web.nwe.ufl.edu/~mlaffey/cultjam1.html>. Para una explicación del concepto de interferencia cultural, véase también Gareth Branwyn, *Jamming the Media: A Citizens Guide for Reclaiming the Tools of Communication*, San Francisco, Chronicle, 1997; y David Cox, «Notes on Culture Jamming», *Media International Australia incorporating Culture and Policy*, nº 98, febrero de 2001, págs. 67-76, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0010/msg00314.html>.

41. Para una útil perspectiva general del activismo mediático en este período, véase Douglas Rushkoff, *Media Virus! Hidden Agendas in Popular Culture*, Nueva York, Ballantine, 1996.

42. Philip Hayward, «Situating Cyberspace: The Popularization of Virtual Reality», en Philip Haywood y Tana Wollen (comps.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*, Londres, British Film Institute.

43. Dery, *Culture Jamming*.

44. Lévy, *Collective Intelligence*, pág. 171.

45. Ibíd., págs. 36-37.

Capítulo 7

1. Todd Gitlin, *Media Unlimited: How the Torrent of Images and Sounds Overwhelms Our Lives*, Nueva York, Metropolitan, 2002 (trad. cast.: *Enfermos de información: de cómo el torrente mediático está saturando nuestras vidas*, Barcelona, Paidós, 2005).

2. Jeff Yang, Dina Gan, Terry Hong y la redacción de *A Magazine* (comps.), *Eastern Standard Time: A Guide to Asian Influence on American Culture from Astro Boy to Zen Buddhism*, Boston, Houghton Mifflin, 1997.

3. Para el análisis más exhaustivo de la historia de Blas y Bin Laden, véase <http://www.lindqvist.com/index.php?katID=7&lang=eng&incl=bert.php>.

4. Grant McCracken, *Plenitude*, publicado en línea como trabajo en curso en <http://www.cultureby.com/books/plenit/cxc_trilogy_plenitude.html>.

5. Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Nueva York, New York University Press, 2006 (trad. cast.: *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2008).

6. Ulf Hannerz, «Cosmopolitans and Locals in World Culture», en Mike Featherstone (comp.), *Global Culture: Nationalism, Globalization and Modernity*, Londres, Sage, 1990, pág. 237.

7. Para otra visión de lo que yo denomino «cosmopolitismo pop», véase Martin Roberts, «Notes on the Global Underground: Subcultural Elites, Cospicious Cosmopolitanism», ponencia presentada en el congreso «Globalization, Identity and the Arts», Unversidad de Manitoba, Winnipeg, Canadá, 2000.

8. Matt Hills, «Transcultural Otaku: Japanese Representations of Fandom and Representations of Japan in Anime/Manga Fan Cultures», ponencia presentada en el congreso «Media-in-Transition 2: Globalization and Convergence», Massachusetts Institute of Technology (MIT), Cambridge, MA, 2002.

9. Ramaswami Harindranath, «Reviving "Cultural Imperialism": International Audiences, Global Capitalism and the Transnational Elite», en Lisa Parks y Shanti Kumar (comps.), *Planet TV*, Nueva York, New York University Press, 2003, pág. 156.

10. Para visiones generales de los debates sobre el imperialismo mediático, véase John Tomlinson, *Cultural Imperialism*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1991; David Howe, «Commodities and Cultural Borders», en David Howes (comp.), *Cross-Cultural Consumption: Global Markets, Local Realities*, Londres, Routledge, 1996; Tamar Liebes y Elihu Katz, *The Export of Meaning: Cross-Cultural Readings of Dallas*, Oxford, Oxford University Press, 1990; Mike Featherstone, «Localism, Globalism and Cultural Identity», en Rob Wilson y Wimal Dissanayake (comps.), *Global/Local: Cultural Production and the Transnational Imaginary*, Durham, NC, Duke University Press, 1996.

11. Janet Wasko, Mark Phillips y Eileen R. Meehan (comps.), *Dazzled by Disney? The Global Disney Audiences Project*, Londres, Leicester University Press, 2001.

12. Rana Foroohar, «Hurray for Globowood: As Motion-Picture Funding, Talent and Audiences Go Global, Hollywood is No Longer a Place, but a State of Mind», *Newsweek International*, 27 de mayo de 2002; Christina Klein, «The Globalization of Hollywood», ponencia presentada en el congreso de la Modern Language Association, Nueva York, 2002.

13. Arjun Appadurai, *Modernity at Large: The Cultural Dimensions of Globalization*, Mineápolis, University of Minnesota Press, 1996, pág. 4.

14. Mike Levin, «Independent Distributors and Specialty Labels Move Product in the U.S. by Such International Artists as Shakira».

15. Koichi Twauchi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham, NC, Duke University Press, 2002, págs. 25-27.

16. Anne Allison, «A Challenge to Hollywood: Japanese Character Goods Hit the U.S.», *Japanese Studies*, vol. 20, nº 1, 2002, págs. 67-88.

17. Anne Allison, «The Cultural Politics of Pokemon Capitalism», ponencia presentada en el congreso «Media-in-Transition 2: Globalization and Convergence», Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), Cambridge, MA, 2002.

18. Wasko, Phillips, y Meehan (comps.), *Dazzled by Disney?*

19. Heather Hendershott, *Saturday Morning Censors*, Durham, NC, Duke University Press, 1998.

20. Kaoru Hoketsu, *Iron Chef: The Official Book*, Berkeley, Berkeley Publishing Group, 2001.

21. Alison James, «Cooking the Books: Global or Local Identities in Contemporary British Food Cultures?», en David Howes (comp.), *Cross-Cultural Consumption: Global Markets, Local Realities*, Londres, Routledge, 1996.

22. Don Kaplan, «Iron Chef to America», *New York Post*, 18 de mayo de 2001.

23. Charlie McCollum, «Iron Chef USA: Something's Lost During Translation», *San Jose Mercury*, 16 de noviembre de 2001. Para otras reacciones negativas a la americanización de las series, véanse Tim Goodman, «Iron Chef USA Is an Abomination: UPN Remake Is an Insult to Food Fans», *San Francisco Chronicle*, 16 de noviembre de 2001; y Douglas Levy, «Iron Chef», *Oakland Press Online Edition*, 16 de noviembre de 2001.

24. Hannerz, «Cosmopolitans and Locals in World Culture», pág. 250.

25. Aswin Punathambekar, «Bollywood Bytes: A Store of How I Found an Online Adda», manuscrito inédito.

26. Sobre el papel de las tiendas de ultramarinos en la preservación de las tradiciones en la diáspora, véase Hamid Nafficy, *The Making of Exile Cultures: Iranian Television in Los Angeles*, Mineápolis, University of Minnesota Press, 1992.

27. Nabeel Zuberi, *Sounds English: Transnational Popular Music*, Chicago, University of Chicago Press, 2002; Sanjay Sharma, John Hutnyk y Ashwani Sharma (comps.), *Dis-Orienting Rhythms: The Politics of the New Asian Dance Music*, Londres, Zed, 1996; George Lipsitz, *Dangerous Crossroads: Popular Music, Postmodernism, and the Politics of Place*, Londres, Verso, 1994.

28. Sunaina Marr Maira, *Desis in the House: Indian American Youth Culture in New York City*, Filadelfia, Temple University Press, 2002.

29. Sandhya Shukla, «Building Diaspora and Nation: The 1991 Cultural Festival of India», *Cultural Studies*, vol. 11, nº 2, 1997, págs. 296-315; Anandam P. Kavoori y Christina A. Joseph, «Why the Dancing Diasporic Desi Men Cross-Dressed», *Jump Cut*, nº 45, otoño de 2002, disponible en línea en <http://www.ejumpcut.org/archive/jc45.2002/kavoori>.

30. «Bollywood Goes Global», *Newsweek International*, 28 de febrero de 2000.

31. Cynthia Littleton, «Fair, CWM Bring Family Values to ABC for Comedy», *Hollywood Reporter*, 5 de diciembre de 2002; Michael Fleming, «Monsoon Forecast for Broadway», *Variety*, 15 de diciembre de 2002; John Lahr, «Whirlwind: How the Filmmaker Mira Nair Makes People See the World Her Way», *New Yorker*, 9 de diciembre de 2002.

32. «Bright Launch», *The Hindu*, 28 de junio de 2002; «Indian Summer: Raising the Curtain on Bombay Dreams», *Theatregoer*, junio de 2002.

33. Foroohar, «Hurray for Globowood».

34. Abhijeet Chatterjee, «Leela Is a Hollywood Production with the Soul of a Hindi Film», *Rediff.com*, 2 de enero de 2001, <http://www.rediff.com/entertai/2001/jan/02leela.htm>.

35. Sunaina Maira, «Henna and Hip Hop: The Politics of Cultural Production and the Work of Cultural Studies», *Journal of Asian American Studies*, 3, nº 3, 2000, págs. 329-369.

36. Hills, «Transcultural Otaku».

37. Sean Leonard, correspondencia personal, febrero de 2003.

38. Sobre el mundo de los fans de los Manga, véase Frederik Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley, Stone Bridge, 1996; Sharon Kinsella, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2000; Patrick Macias y Carl Gustav Horn (comps.), *Japan Edge: The Insider's Guide to Japanese Pop Subculture*, San Francisco, Cadence Books, 1999.

39. Sean Leonard, correspondencia personal, febrero de 2003.

40. «Anime Airwaves», *Wizard*, marzo de 2003, pág. 102.

41. Douglas Wolf, «Manga Anime Invade the U.S.: Japanese Comics and Animation Work Together to Attract Readers», *Publisher's Weekly*, 12 de marzo de 2001; Sachiko Sakimaki, «Manga Mania: Cartoonists Eye America», *Washington*

Post, 5 de septiembre de 2002; Mie Sakamoto, «Shonen Jump Manga Takes Giant Leap into U.S. Market», *Japan Economic Newswire*, 5 de enero de 2003.

42. Susan Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Japanese Animation*, Nueva York, Palgrave, 2001, pág. 242. Véase también Annilee Newitz, «Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan», *Bad Subjects*, nº 13, <http://eserver.org/bs/13/newitz.html>; Joseph Tobin, «An American Otaku or a Boy's Virtual Life on the Net», en Julian Sefton-Green (comp.), *Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia*, Londres, University College of London Press, 1998.

43. Hannerz, «Cosmopolitans and Locals in World Culture», pág. 240.

44. Para útiles visiones generales de la literatura sobre hibridación, véase Jan Nederveen Pieterse, «Globalization as Hybridization», en Michael Featherstone, *Global Modernities*, Nueva York, Sage, 1995; Nestor García Canclini, *Consumers and Citizens: Globalization and Multicultural Conflicts*, Mineápolis, University of Minnesota Press, 2001 (trad. cast.: *Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización*, México, Grijalbo, 1995).

45. Christina Klein, «*Crouching Tiger, Hidden Dragon*: A Diasporic Reading», *Cinema Journal*, vol. 43, nº 4, 2004, págs. 18-42.

46. Ang Lee y James Schamus, citado en *The Guardian*, 7 de noviembre de 2000, en línea en <http://film.guardian.co.uk/interview/interviewpages/0,6737,394698,00.html>. En otro lugar, Schamus explicaba: «Queríamos hacer una película típicamente china dirigida a públicos del mundo entero, del mismo modo que Hollywood hace películas típicamente americanas dirigidas a públicos del mundo entero. La película abraza a su público internacional, espero, con la misma generosidad que las películas de Hollywood suelen mostrar hacia el público mundial. Por tanto, más que hacer una especie de versión hollywoodiense de una película china, creo que acabamos haciendo una versión china de un éxito de taquilla internacional». A. C. Basoli, «Kung Fu Writing: A Conversation with James Schamus», disponible en línea en <http://www.moviemaker.com/hop/01/scrn-Schamus.html>.

47. Rene A. Guzman, «Manga Revises Marvel Heroes», *San Antonio Express-News*, 23 de enero de 2002.

48. «Tsunami Splash», *Wizard*, marzo de 2003, pág. 100.

49. Disponible en línea en <http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/animatrix_trailer_640.html>.

50. Olivia Barrer, «The Asianization of America But Eastern Influences Do Not Mean Asian-Americans Are Insiders», *USA Today*, 22 de marzo de 2001.

51. Renato Rosaldo, *Culture and Truth*, Boston, Beacon, 1992 (trad. cast.: *Cultura y verdad: nueva propuesta de análisis social*, México, Grijalbo, 1989).

Capítulo 11

1. John Michael, *Anxious Intellect: Academic Professionals, Public Intellectuals, and Enlightenment Values*, Durham, NC, Duke University Press, 2000.

2. Brad King y John Borland, *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*, Nueva York, McGraw-Hill, 2003.

3. John Borland, «Star Wars and the Fracas over Fan Films», *Cnet News.com*, 2 de mayo de 2005, <http://news.cnet.com/Star-Wars-and-the-fracas-over-fan-films/2008-1008_3-5690595.html>.

4. Atikus XI – The Lawyer of Doom, «A Conversation with Dr. Henry Jenkins», *Penny Arcade*, <http://www.penny-arcade.com/lodjenkins.php>.

Capítulo 12

1. National Organization for Women Action Center, «Speak Out Against Grand Theft Auto III», 25 de enero de 2002, <http://www.asmainegoes.com/ubb/Forum/HTML/009958.html>.

Capítulo 13

1. David Grossman, «Teaching Kids to Kill», *Phi Kappa Phi National Forum*, 2000, disponible en línea en <http://www.killology.org/article_teachkid.htm>.

2. Eugene Provenzo, «Children and Hyperreality: The Loss of the Real in Contemporary Childhood and Adolescence», ponencia presentada en el congreso del Centro de Política Cultural de la Universidad de Chicago, 2002, <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/provenzo.html>.

3. James Gee, *What Video Games Have to Tell Us about Learning and Literacy*, Nueva York, Palgrave, 2000 (trad. cast.: *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, Archidona [Málaga], Aljibe, 2004).

4. Kurt Squire, «Replaying History: Learning World History through Playing *Civilization III*», tesis doctoral, Indiana University School of Education, 2004.

5. Talmadge Wright, «Creative Placer Actions in FPS Online Video Games: Playing Counter-Strike», *Game Studies*, diciembre de 2002, <http://www.gamestudies.org/0202/wright>.

6. Katie Salens y Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, MIT Press, 2003.

7. Zhan Li, «The Potential of America's Army: The Video Game as Civilian-Military Public Sphere», tesina, Programa de Estudios Mediáticos Comparados, Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT), 2003.

8. Gerard Jones, *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence*, Nueva York, Basic, 2002, pág. 11 (trad. cast.: *Matando monstruos: por qué los niños necesitan fantasía, superhéroes y violencia imaginaria*, Barcelona, Crítica, 2006).

9. Marjorie Heins, «Brief Amici Curiae of Thirty Media Scholars», presentado ante el Tribunal de Apelaciones, Octavo Circuito, *Interactive Digital Software Association et al. v. St Louis County et al.*, archivado en <http://fepproject.org/courtbriefs/stlouissummary.html>.

10. Academia Americana de Pediatría, Comité de Educación Pública, *Policy Statement on Media Violence*, 2001, archivado en <http://aappolicy.aappublications.org/cgi/content/full/pediatrics;108/5/1222>.

11. Juez Richard Posner, Tribunal de Apelaciones de Estados Unidos, *American Amusement Machina Association et al. v. Teri Kendrick et al.*, citado en <http://www.fepproject.org/courtbriefs/kendricksummary.html>.

12. Hill Wright, comunicación personal, mayo de 2002.

13. Miriam Formanek-Brunnel, «The Politics of Dollhood in Nineteenth-Century America», en Henry Jenkins (comp.), *The Children's Culture Reader*, Nueva York, New York University Press, 1998, págs. 363-381.

14. Christopher Weaver, comunicación personal, mayo de 2002.

15. Henry Jenkins, «Coming Up Next! Ambushed on *Donahue*», *Salon*, septiembre de 2002, reimpreso como capítulo 12 de este libro.

Capítulo 15

1. Neil Postman, *The Disappearance of Childhood*, Nueva York, Vintage, 1994, pág. 88 (trad. cast.: *La desaparición de la niñez*, Barcelona, Círculo de Lectores, 1988).

2. Para una visión alternativa del uso de la red por los adolescentes, véase Henry Jenkins, «The Kids Are Alright Online», *Technology Review*, enero-febrero de 2001, pág. 121; y Henry Jenkins, «Empowering Children in the Digital Age: Towards a Radical Media Pedagogy», *Radical Teacher*, primavera de 1997, págs. 30-35.

3. Otros varios autores han empleado *Buffy* como trampolín para las discusiones entre adultos y adolescentes. Véase, por ejemplo, Steven C. Slotzman, «Vampires and Those Who Slay Them: Using the Television Program *Buffy the Vampire Slayer* in Adolescent Therapy and Psychodynamic Education», *Academic Psychiatry*, vol. 24, nº 1, primavera de 2000, págs. 49-55; y Richard Campbell con Caitlin Campbell, «Demons, Aliens, Teens, and Television», *Television Quarterly*, invierno de 2001, accesible en <http://www.slayage.tv/essays/slayage2/campbell.htm>.

4. «The Monsters Next Door», *Time*, 3 de mayo de 1999, págs. 22-36.

5. Jon Katz, «Voices from the Hellmouth», *Slashdot*, 24, abril de 1999 y números posteriores. Katz prepara actualmente un libro basado en estas columnas.

6. Para una útil visión general del concepto de pánico moral tal como se ha desarrollado en los estudios culturales, véase Martin Barker y Julian Petley (comps.), *Ill Effects: The Media/Violence Debate*, Londres, Routledge, 1997.

7. Mary Douglas, *Risk and Blame*, Londres, Routledge, 1994.

8. «The Columbine Tapes», *Time*, 20 de diciembre de 1999, págs. 40-51.

Índice analítico y de nombres